



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**Análisis panofskyano del simbolismo audiovisual en el
largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho, Lima, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTORA:

Miranda Aguirre, Lucero Ariana (orcid.org/0000-0001-9758-752X)

ASESOR:

Mgtr. Montenegro Diaz, Denis José (orcid.org/0000-0001-7448-8051)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mí misma, porque fui yo quien se desveló día y noche para lograr presentarlo y sustentarlo.

Agradecimiento

A mi mamá, porque desde donde sea que se encuentre siempre me ha guiado en todas mis metas, porque desde el inicio fue ella quien me ayudó a llegar aquí y me dio la motivación para continuar hasta el final. A mi papá y a mi hermana, de quienes me sostuve durante estos últimos meses para terminar satisfactoriamente este ciclo.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.1.1. Tipo de investigación	9
3.1.2. Diseño de investigación	9
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	9
3.3. Escenario de estudio.....	9
3.4. Participantes	10
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.6. Procedimiento	12
3.7. Rigor científico	13
3.8. Método de análisis de datos.....	16
3.9. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
V. CONCLUSIONES	23
VI. RECOMENDACIONES.....	24
REFERENCIAS.....	25
ANEXOS.....	32

Índice de tablas

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión de escenas.....	10
Tabla 2. Informantes entrevistados.....	11
Tabla 3. Criterios del paradigma naturalista.....	14
Tabla 4. Validadores	16

RESUMEN

La presente investigación tiene como título “Análisis panofskyano del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho, Lima, 2022”, tuvo como objetivo general, analizar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el método panofskyano - Lima, 2022. Esta investigación fue de tipo cualitativa básico de nivel hermenéutico, el diseño fue un estudio de caso, utilizando como instrumentos, guía de observación y de entrevista, que fueron validados por expertos. Los resultados obtenidos fueron que, los elementos audiovisuales de la película “Parásitos” de Bong Joon-Ho, es decir, todos los recursos, sus significantes, ya sean semánticos o sintácticos que se usan dentro del lenguaje audiovisual son de suma importancia a la hora de desarrollar una película y posteriormente analizarla. Dentro de los resultados, se encontró un punto de partida para todo el desenlace narrativo de esta, y ese fue el contexto social y económico de los personajes. Se concluyó que, sí existió una presencia de símbolos dentro del largometraje “Parásitos”, como los objetos que daban un significado a la historia de las composiciones. Estos se usaron de manera clara desde un inicio, recurriendo a los elementos audiovisuales, como lo son los planos y ángulos.

Palabras clave: Panofsky, método, panofskyano, simbolismo, lenguaje audiovisual.

ABSTRACT

The present investigation has the title "Panofskyan analysis of audiovisual symbolism in the feature film "Parasites" by Bong Joon-Ho, Lima, 2022", its general objective was to analyze the presence of audiovisual symbolism in the feature film "Parasites" by Bong Joon- Ho following the Panofskyan method - Lima, 2022. This research was of a basic qualitative type of hermeneutic level, the design was a case study, using as instruments, an observation and interview guide, which were validated by experts. The results obtained were that, the audiovisual elements of the film "Parasites" by Bong Joon-Ho, that is, all the resources, their signifiers, whether they are semantic or syntactic that are used within the audiovisual language are of the utmost importance when developing a film and later analyze it. Within the results, a starting point was found for the entire narrative outcome of this, and that was the social and economic context Of the characters. It was concluded that there was a presence of symbols within the feature film "Parasites", such as the objects that gave meaning to the history of the compositions. These were used clearly from the beginning, resorting to audiovisual elements, such as planes and angles.

Keywords: Panofsky, method, Panofskyan, symbolism, audiovisual language.

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, se ha usado la iconología como base para las investigaciones, para ello se destaca a Gombrich (1986, citado en Zamora, 2018) quien indicó que existen distintos tipos de significado y en lo trivial que puede llegar a ser una imagen, por como esta se entiende. Esto se debe a que un solo símbolo o imagen puede significar algo para alguien, mientras que, por otro lado, habrá otra persona que lo interprete como algo completamente diferente. (p. 27) El significado de una imagen se determina cuando se ha terminado de comprender a qué categoría o género literario pertenece.

Si se quiere llevar esto al lado cinematográfico, se puede deducir que, no es lo mismo analizar una película sabiendo que es de terror, y entender claramente que su intención es asustar o mantener alerta al espectador, que ver un largometraje pensando que es una parodia y tomar con gracia cada secuencia o fotograma dentro de este. Por consiguiente, para llevar más lejos lo que se quiere transmitir en una película, es idóneo mencionar también al simbolismo audiovisual. Como menciona Suárez (2018), “un símbolo puede ser creado dentro de una historia y una historia puede hacer uso consciente de símbolos dentro de su narrativa” (pág. 23). El uso de este permite enriquecer el producto audiovisual y mejorar la experiencia del espectador, quien podrá entender mejor la intención del director en la película.

Entender estos recursos lleva, finalmente a un método analítico iconológico que luego fue bautizado como método panofskyano (Sebastiani, 2018). Para Panofsky, había tres niveles a la hora de identificar los significados de una obra de arte: el nivel preiconográfico, el nivel iconográfico y el nivel iconológico (García, 2017). Incluso, debido a su posterior interés por el cine, aplicó estos niveles en un film de los hermanos Marx, donde llegó a analizar una secuencia dentro, lo que solo confirmó que su método podía ser aplicable al mundo audiovisual.

Debido al interés que tenía Panofsky por el cine, y cómo este método ayudó no solo a analizar obras de artes, sino también películas, es que García (2017) elabora un nuevo método inspirado en el historiador y lo dividió también en tres niveles diferentes: Universo diegético y lenguaje cinematográfico, Repertorio

temático y Valores simbólicos. (p. 70 y 71) Todos con la finalidad de comprender el propósito de los objetos observados dentro de la pantalla, es decir de sus símbolos, además de sus valores simbólicos durante el largometraje. Ambos para analizar el contenido latente o incluso quizás un significado más profundo del film, y una vez se pueda entender esta información, sería aún más fácil conectarte con el trabajo realizado por el director y la visión que este tiene con la película.

La base y mejor ejemplo de la aplicación de simbolismo es la película “Parásitos” de Bong Joon-Ho, ganadora de los Oscars 2020 en la categoría “Mejor Película”, “Mejor Película Internacional”, “Mejor Guión Original” y con quien Joon-Ho ganó el galardón de “Mejor Director”. “Parásitos” refleja perfectamente el uso de símbolos para influenciar en la interpretación del espectador frente a los acontecimientos dentro de la película (Canal Lessons for the screenplay, 2020). Es por eso que, para analizarla, se aplicó el método panofskyano, apoyándose de la adaptación de García (2017) y Martínez y Gómez (2019), para de esa manera identificar a través de las tres fases diferentes de significación los elementos iconológicos de la película.

En la actualidad, a pesar de que el cine peruano muchas veces ha demostrado tener el potencial de crear historias atractivas al público, casi siempre termina estancado en producciones sensacionalistas, que recurren a planos estáticos sin ninguna complejidad en el lenguaje audiovisual y una narrativa simple. Asimismo, Rivadeneyra (2022), sostuvo que, Tondero, al hacer “Hasta que nos volvamos a encontrar”, comprobó que es necesaria una renovación en la producción audiovisual peruana. Esta productora, creada en 2008, hoy en día, según El comercio (2018), es la que más vende en taquilla y se ha convertido en una referencia del cine peruano, tanto de manera nacional como internacional.

Frente a la problemática planteada, este estudio formuló el problema de investigación con la siguiente interrogante: ¿De qué manera se presenta el simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el método panofskyano?

Ante lo anteriormente expuesto, y por la importancia de este trabajo de investigación se tiene como justificación teórica a la Teoría de la semiótica

(Estructuralismo) de Ferdinand de Saussure. Nieto y Sondor (2021), plantean que, en una producción audiovisual, siempre estará presente un conjunto de signos, y estos tienen como fin el planteamiento de una idea, es decir, un significado. Como justificación práctica, dentro de la rama de ciencias de la comunicación, se esperó reforzar la importancia del análisis audiovisual en una investigación, sobre todo el simbolismo usado en una producción, resaltando gracias al análisis panofskyano, que lo observado también se puede analizar e interpretar desde un contexto cultural, social o económico. Y como justificación metodológica, se tiene como principal contribución el diseño de dos instrumentos de recolección de datos: la ficha de observación y la entrevista. Ambos fueron validados por juicio de expertos, demostrando validez y confiabilidad, la correspondencia entre sus items, la teoría utilizada y los criterios del paradigma naturalista, que se describieron en el apartado de rigor científico.

El objetivo general de este proyecto fue analizar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el método panofskyano - Lima, 2022. Como objetivos específicos, se tuvo identificar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel preiconográfico de Panofsky - Lima, 2022, investigar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel iconográfico de Panofsky - Lima, 2022 y examinar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel iconológico de Panofsky - Lima, 2022.

Finalmente, se tuvo como supuesto principal que, siguiendo el método panofskyano, el simbolismo audiovisual está presente en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho. Como específicos, siguiendo el nivel preiconográfico de Panofsky, el simbolismo audiovisual está presente en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho; siguiendo el nivel iconográfico de Panofsky, el simbolismo audiovisual está presente en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho y por último, siguiendo el nivel iconológico de Panofsky, el simbolismo audiovisual está presente en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho.

II. MARCO TEÓRICO

Gutiérrez, C. (2020), afirmó que su objetivo fue analizar como metáfora de la naturaleza humana a la figura del parásito en las obras de Plauto y Terencio, además del largometraje *Parásitos* de Bong Joon-Ho. Su enfoque fue cualitativo y usó la técnica de análisis de casos, llegando a la conclusión de que la figura de los parásitos desde la antigüedad, reveló de manera filosófica la naturaleza de los humanos, considerándolos finalmente como parásitos pues adulan, fingen y transforman el ambiente solo para alimentar su cuerpo e incluso su anhelo de grandeza.

Piñeiro, E. (2020) tuvo como objetivo, hacer un resumen corto de las películas *El Hoyo* y *Parásitos*, argumentando sobre el límite de lo humano, centrado a la violencia. Tuvo un enfoque cualitativo y uso la técnica de estudio de caso. También se llegó a la conclusión que las diversas propuestas en los largometrajes sirven para entender la condición humana y la influencia del capitalismo en el accionar de sus personajes principales.

Martínez, Á. y Gómez, A. (2019) incluyeron en su artículo el objetivo de analizar la película *The Extraordinary Tale of the Times Table* y cómo muestra el desprecio de la figura paterna hacia el hijo, algo que se ha visto en varias ocasiones en el mito de Tántalo, Saturno devorando a sus hijos, Hera o Medea, entre otros. Con un diseño cualitativo y una técnica de observación. Finalmente, se llegó a la conclusión de que, a través de la película se ha comprobado que un producto audiovisual puede tener temas como los problemas de pareja, la maternidad o la comunicación intergeneracional, y los actualiza de acuerdo a la problemática que vive la sociedad en el momento de rodar la película.

Reina, A. (2019) tuvo un artículo que tuvo el objetivo, revisar los elementos narrativos del personaje de Batman puesto que ha sido un aporte a la imaginación de buenos escritores e ilustradores y así ha potenciado lo que es la novela gráfica, le ha dado una mirada más profunda al mundo del cómic tradicional, Batman tiene estrategias narrativas destinadas a alcanzar públicos complejos. Tiene un diseño cualitativo y usó la técnica de observación. Se llegó a la conclusión de que Batman es un personaje extremadamente complejo y que

se aprovechó al máximo para explorar el formato de la novela gráfica, contribuyéndole generosamente en su popularización.

Sánchez, A; Uribe, A. y Restrepo, J. (2019), que tuvieron como objetivo, proponer una guía didáctica en la literatura, para tener y validar una metodología de aspecto científico, que se pueda usar en películas en el ámbito académico y, siguiendo la innovación educativa puedan trascender en los estudiantes y docentes evitando el uso de manera empírica. Usaron un enfoque cualitativo y la técnica de observación. A todo eso, llegaron a la conclusión de que los cambios culturales y tecnológicos de sociedad actualizada han generado grandes transformaciones en la manera de enseñar y el aprendizaje de nuevas generaciones.

Zamora, F. (2018) mencionó que, su objetivo fue averiguar la metodología usada por Pixar para que a niños y adultos les guste sus películas. Usó un enfoque cualitativo y una técnica de observación. Además, como resultados tuvo que, la película "Coco" usaba mucho la repetición en las escenas, donde la imagen y sus puntos de atención se observaban en el plano, ayudado por la luz de las velas, lo que generó que ningún elemento sobresalga más que otro. Y como conclusión llegó a que, realmente en la actualidad, a los pequeños y mayores les gustan las películas de Pixar porque tienen un enfoque singular, dirigiendo su mensaje a cualquier persona, no importa la edad que tenga.

García, S. (2017) presentó un artículo cuyo objetivo fue, demostrar cómo influye el método de Panofsky en el desarrollo de las investigaciones dedicadas al análisis fílmico. Tuvo un diseño cualitativo, la técnica que usó fue de observación. Dentro de los resultados se encontró que, el simbolismo y los estereotipos visuales están vigentes en toda película, más aún después de la incorporación del sonido, es más, ahora son un desarrollo digno de estudio. Llegó a la conclusión de que, el método iconológico de Panofsky, fue una base para las corrientes que han tenido mayor vigencia en la historia del arte.

Vásquez, M. (2017) tuvo como objetivo, aportar herramientas para renovar la teoría cinematográfica usando la filosofía. Su artículo tuvo un enfoque cualitativo y una técnica de observación. Dentro de sus resultados obtuvo que, las imágenes artísticas son una especie de recreación de lo que percibimos y

sentimos, el arte es una ilusión que creamos para poder darle forma a nuestra realidad, y los sentidos son una ilusión creada por nuestro cerebro para poder ver la realidad de lo real. Se llegó a la conclusión de que las inclinaciones culturales fundamentan la naturaleza de todo discurso, la tarea principal de la filosofía y lo que la caracteriza como disciplina es el estudio de las condiciones de posibilidad, en este caso, los apriori cinematográficos de la representación.

Bernuy, R. y Olguín, L. (2021), tuvieron como objetivo, analizar las características semióticas de la película *El Hoyo*, Lima 2021. Asimismo, tuvieron un enfoque cualitativo y usaron una técnica de observación. En sus resultados mencionaron que, el estudio de los planos, ángulos y movimientos de cámara en cada escena permitieron el correcto desenvolvimiento de la historia, lo que estuvo de la mano con un guion bien estructurado. Llegaron a la conclusión de que el lenguaje audiovisual de la película utilizó los elementos de manera selectiva para así lograr enseñar la realidad social. Dentro de estos se encuentran los planos, ángulos, movimientos de cámara, color y luz, que se usaron paralelamente para mostrar con el uso del suspenso las emociones de los personajes de la película.

Morales, R. (2020), tuvo como objetivo, identificar el lenguaje en la narrativa audiovisual que tiene el film *Asu mare 3*. Su enfoque fue cualitativo y usó la técnica de estudio de caso. Los resultados obtenidos indicaron que, las escenas en los ámbitos de los lenguajes visuales, sonoros y textuales resultaron eficaces, pues les brindaron una adecuada grabación a todas las escenas, siendo cada una parte fundamental y lo que sirvió para hacer más elocuente la actuación. Se arribó a la conclusión de que cada uno de los elementos parte de la narrativa audiovisual durante el desarrollo de la trama y se caracterizan por ser plasmados como imágenes, música, planos, luz, etc. Lo que se evidencia en los videos analizados.

Valenciaga, Rivera y Piedra (2017), indicaron que, el método panofskyano “postula que todos los objetos creados por el hombre son de dos clases: a) vehículos de comunicación y b) utensilios o instrumentos; pero que ambas cosas pueden ser a la vez obras de arte”. (p. 44) Para Panofsky la imagen podía tener un contexto, con ideas, valores e incluso tradiciones que reflejaban el tiempo y el lugar de su creación. Es porque sus niveles fueron aplicados más adelante al lado cinematográfico que se consideraron importantes en el lado audiovisual,

incluso el autor mismo llegó a analizar una de las películas de los hermanos Marx usando estos niveles.

Para complementar esta información, es importante resaltar el simbolismo audiovisual. Para Ernst Cassirer (citado por Paredes, 2021), de una forma idealista, lo que diferencia un signo y un símbolo es que el signo forma parte del mundo físico de un ente y el símbolo del mundo humano de la significación. Esto quiere decir que, viéndolo de esa perspectiva, este último, usando la imagen, ha ayudado a los seres humanos a materializar una idea, lo que lo hace mucha más complejo de lo que parece. Alvarado y Peralta (2017) sugieren que, “la imagen siempre carga sobre sí la capacidad de operar simbólicamente” (p. 25). El símbolo audiovisual se destaca por su valor profundo, lo que se ve en escenas o en planos de acción a la hora de ver una película.

Asimismo, Montes y Martínez (2018) definieron el nivel preiconográfico de Panofsky en tres partes, “observar, describir e identificar lo representado” (p. 91), que es justamente lo que se busca al aplicarlo al lado audiovisual. Para Gonzáles (2019), el lenguaje cinematográfico te ayuda a entender el carácter simbólico y los motivos visuales ideados por el mismo autor en la película, quien vuelve consciente al espectador de lo que se quiere dar a entender en ella, es así que no es necesario que el personaje diga lo que piensa o siente para que se entienda su propósito.

De esta manera, Zapata (2019) mencionó que, el nivel iconográfico de Panofsky trata de predecir o descifrar cuáles son los contenidos temáticos de una obra, es decir, su tradición cultural, fuentes icónicas y literarias. De esta forma, Martínez y Gómez (2019) adaptaron este nivel como el reconocimiento de mitemas, es decir identificar los temas convencionales dentro de una película, en su caso, de la película *The Extraordinary Tale of the Times Table*. Aquí se recurre a fuentes y códigos cinematográficos y puede servir el conocer la mitología o las leyendas, quienes sirven como base dentro de la narrativa del film.

Más aún, Mancilla (2021) mencionó que, en el nivel iconológico se aborda lo que es la significación intrínseca a través de los valores simbólicos de la imagen, aquí tienen que ver la época y en qué contexto fue que se creó la producción. Cabe señalar que, Courtés (1997, citado por Bravo, Serrano y Codina, 2021)

mencionaron en cómo aquí se trata de verificar profundamente el concepto o las ideas escondidas dentro de la obra, buscando un contexto cultural determinado. De la Vega (2019) afirmó que “las imágenes forman parte de la simbología del filme y lo caracterizan” (p. 129), usando el método panofskyano, específicamente el último nivel, donde se descifra el significado a profundidad e incluso más allá de la intención del autor.

Es necesario mencionar la Teoría de la semiótica (Estructuralismo) de Ferdinand de Saussure, para ello se considera a Nieto (2021), quien en su investigación propuso que, esta sirve para reconocer que una imagen, objeto o palabra se puede estudiar, ya sea por cómo se usan o el mensaje que trata de comunicar, con un análisis semiótico se puede desglosar estos elementos y encontrar cada uno de sus significados. Finalmente, Sebastiani (2018) mencionó que, la Teoría del Estructuralismo por sí sola también sirve para reconocer cómo las narraciones pueden aparecer de diversas formas, tanto de manera escrita, verbal o visual, incluso las notamos de manera subconsciente en la vida real, mientras que, por otro lado, en el cine se presentan de manera deliberada, lo que es parte de la complejidad del lenguaje cinematográfico.

Saussure afirmó que, la semiología es de suma importancia, su objetivo es la creación y la transformación de los signos y de su significado. El análisis literal de un producto audiovisual se aplica puntualmente al estudio de sus signos, se sabe que la semiótica es el campo que estudia el lenguaje, su discurso y los procesos asociados a ellos, por eso se entiende porqué para analizar el significado de un símbolo, se debe hacer textualmente y responder a una estructura.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación:

El tipo de investigación fue básico, y como indica Sánchez, Reyes y Mejía (2018) significa que fue orientada a buscar conocimientos nuevos, pero no con un fin práctico específico e inmediato. Se ayudó de principios y leyes científicas, para tener su propia teoría científica.

3.1.2. Diseño de investigación:

El diseño de la investigación fue el estudio de casos, tomando como referencia a Soto y Escribano (2019), concluyeron que, se emplea para profundizar el conocimiento, es decir, analiza una situación determinada o toma una problemática para ser investigada. Además, se usa para hablar de necesidades especiales en el ámbito educativo con el fin de promover cambios, ya sea de forma individual o colectiva. Básicamente, se trata de particularizar y profundizar un tema, no de generalizarlo.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

La categoría de este proyecto de investigación fue el simbolismo audiovisual, tomando como subcategoría al simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico, el simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico y al simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico. (Ver Anexo 1 y 2)

Según Zamora (2018), existen estudios que desarrollaron el poder de la imagen y se dio un énfasis en la influencia del simbolismo en la mayoría de historias, ya sea en obras artísticas, literarias o audiovisuales.

3.3. Escenario de estudio

La película es dirigida por el coreano Bong Joon-Ho, quien estudió sociología en la Universidad de Yonsei en 1988, donde cofundó el club de cine Yellow Door. Luego estudió en la Academia Coreana de Artes Cinematográficas y más adelante sería premiado como Mejor Director por la Academia en los Oscar 2020.

Finalmente, la película identificada como objeto de este estudio, es "Parásitos", esta se estrenó en el 2019 y tuvo como protagonistas a los actores Song Kang-

Ho, Woo-sik Choi, Park So-Dam, Chang Hyea Jin, Sun-kyun Lee y Cho Yeo-jeong. Este film nos habla de la familia de Kim, quien, al no tener un trabajo estable, empieza a dar clases particulares a la hija la adinerada familia Park, durante toda la película estas dos familias desencadenan una serie de resultados imprevisibles. “Parásitos” nos habla de la lucha de las clases sociales de manera narrativa y simbólica.

3.4. Participantes

Se tomaron en cuenta 12 escenas representativas de la película Parásitos de Bong Joon-Ho, estas, a su vez, fueron seleccionadas en base al impacto que generaron dentro de la trama según críticos como Sánchez (2022) y Gómez (2020).

Tabla 1

Criterios de inclusión y exclusión de escenas

INCLUSIÓN	EXCLUSIÓN
Escenas que hayan impactado en la trama.	Escenas que sirvieron solo como complemento en la historia.
Escenas que contengan al menos uno de los ítems dentro del instrumento de recolección de datos.	Escenas que no tuvieron repercusión en la trama más adelante.
Escenas que hicieron referencia al contexto de la película, ya sea político, histórico, económico o social.	Escenas que no se relacionaban entre sí.

Creación propia

Las escenas fueron las siguientes:

Escena 1: Familia Kim en casa buscando wifi

Escena 2: Familia Kim armando cajas de pizza

Escena 4: Min trae la roca a la familia Kim

Escena 8: Ki Woo llega a la casa de los Park

Escena 19: Complot para despedir a Moon Gwang

Escena 29: Descubrimiento en el sótano

Escena 31: Pelea entre todos.

Escena 39: Familia Kim llega a su casa, pero hay inundación, muerte de Moon Gwang

Escena 40: El señor Kim Ki Taek habla con Ki Woo

Escena 44: Pelea en el sótano entre Ki Woo y Geon Se

Escena 45: Geon Se mata a Ki-Jung, pánico en la fiesta

Escena 46: Sueño/carta de Ki Woo

Además, otros participantes dentro de esta investigación fueron los 3 especialistas en el tema: Alejandro Cook, Alexandra Cuya y Rogger Vergara. Ellos fueron entrevistados para luego poder contrastar sus respuestas con los conceptos que se manejan respecto al objeto de estudio.

Tabla 2

Informantes entrevistados

APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO	EXPERIENCIA PROFESIONAL
Cook Ciccía, Alejandro	Director y Asistente de dirección	Director y Asistente de dirección desde hace 5 años. Su cortometraje “La celebración” ganó el premio a Mejor Cortometraje 2021 en el Festival del Cortometraje Peruano
Cuya Tovar, Alexandra	Directora de arte	Directora de arte en Fosbury por más de 1 año Dir. de Arte Jr. en MullenLowe Group por más de 1 año
Vergara Adrianzén, Rogger	Director y guionista	Guionista en Del Barrio Producciones por más de 5 años.

Director y guionista en
La Taberna Studios
desde hace más de 4
años y hasta la
actualidad.

Creación propia

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de este estudio se usó la técnica de la observación, ya que durante el desarrollo de la presente investigación se realizará la observación de las escenas más representantes de la película *Parásitos*, posteriormente; como instrumento se procedió a realizar la recolección de datos observados mediante una ficha de observación y la entrevista. (Ver anexo 2 y 3)

Para Arias (2022), la observación se da cuando la persona que está investigando observa el objeto de estudio en su estado natural; siendo que no tiene participación dentro del estudio.

Asimismo, Menchu (2017) sostuvo que, la ficha de observación permite registrar y recopilar la información que se necesite además de una descripción de cada detalle del fenómeno u objeto de estudio.

Para Lázaro (2021), la entrevista es una técnica cualitativa que brinda la oportunidad de comprender el punto de vista del o los participantes dentro de la investigación, ellos ven de manera subjetiva sus mundos y los describen tal cual en sus propias palabras.

3.6. Procedimiento

Esta investigación recolectó toda la información bibliográfica posible sobre el simbolismo audiovisual, es por eso que se investigó diversos libros y artículos que mencionen las categorías, esto se dio durante los meses de julio, agosto y septiembre. Asimismo, se leyó, observó y escuchó las críticas de expertos que hablen sobre la película *Parásitos* entre el 18 y el 31 de julio de 2022. Finalmente, se realizaron 3 entrevistas a tres expertos del tema entre el 1 y el 18 de octubre para poder obtener diferentes puntos de vista del tema, así, se compararon esos

resultados con los otros autores que se tienen como antecedentes en el marco teórico.

3.7. Rigor científico

Para demostrar la validez y confiabilidad de los dos instrumentos empleados en esta investigación, se estableció un contraste entre los ítems de las categorías, subcategorías e indicadores, con los criterios del paradigma naturalista y los fundamentos de la teoría de la semiótica por Ferdinand de Saussure, demostrando las conexiones lógicas existentes que demostraron su aplicabilidad, debido a su relación con los criterios (Ver tabla 2). Asimismo, se verificó el instrumento usando el método de V de Aiken, siendo 54 ítems revisados por 3 especialistas con grado de magíster. Para que el instrumento sea válido, el coeficiente debía tener un valor que se acerque lo más posible a 1, en este caso la Ficha de Evaluación obtuvo un valor de 0.9382716, lo que significa que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez. (Ver anexo 4)

Basándose en los criterios del paradigma naturalista, se puede afirmar lo siguiente:

- Dependencia: Como Engster (2018) menciona, aquí se le demanda al investigador fundamentar el instrumento usando una o más teorías, estas deben ser sustentadas en base de la rama de estudio a investigar.
- Credibilidad: Sitaula (2020) aquí muestra los resultados de su investigación usando la técnica del enfoque cualitativo, donde se respeta el contexto temporal de la investigación y los sucesos.
- Confirmabilidad: Weigand (2019) sustenta que aquí se habla de la veracidad de los resultados, siendo que el instrumento contará con información neutral, lo que permitirá que otros investigadores puedan entenderlo y llegar resultados similares.
- Transferibilidad: Schloemer (2019) explica que dentro de este principio el investigador debe poner a prueba a su instrumento siguiendo el criterio de maestros de la rama que se está investigando. Los resultados obtenidos, como dice el mismo nombre de este criterio, deben poder ser transferibles o aplicables en otros contextos.

Tabla 3

Criterios del paradigma naturalista

Criterios del Paradigma Naturalista	Teoría de la semiótica (Estructuralismo) de Ferdinand de Saussure	Instrumento
<p>Credibilidad:</p> <p>Arias y Giraldo (2011) afirman que se comprueba cuando los hallazgos, ya sea de las personas que participaron en el o de los que experimentan el fenómeno son “reales” o “verdaderos”.</p>	<p>Para Ferdinand, un producto audiovisual contiene un conjunto de signos, y estos pueden darte un significado en la lingüística audiovisual y este significado puede ser interpretado por las personas del mismo contexto en una sociedad.</p>	<p>Observar los elementos del lenguaje cinematográfico, las composiciones, los elementos y su aporte a la narrativa, los componentes, los temas convencionales, el reconocimiento de valores simbólicos y la introducción al universo cultural del film permiten descubrir el propósito y el significado de la película, su análisis se da mediante una observación objetiva y la veracidad de sus resultados lo puede corroborar cualquiera al ver la película.</p>
<p>Transferibilidad:</p> <p>Schloemer (2019) explica que aquí se pone a prueba al instrumento siguiendo el criterio de maestros de la rama que se está investigando. Los resultados obtenidos, como dice el mismo nombre, deben poder ser transferibles o aplicables en otros contextos.</p>	<p>Con esta teoría se puede llegar a la conclusión de que una imagen, objeto o palabra puede ser estudiada, tanto la manera en la que se usan como en la que comunican el mensaje, para ello es necesario desglosar estos elementos en busca de cada uno de sus significados.</p>	<p>Cada ítem a observar fue puesto en revisión, tanto teórica como temáticamente, por 3 expertos en la rama audiovisual, quienes finalmente los declararon como aplicables y aprobaron el instrumento recolección de datos. El efecto de este, puede ser transferido</p>

a otras investigaciones pues cada categoría corresponde dentro de cualquier producto audiovisual.

Dependabilidad:

Engster (2018) menciona la obligación del investigador a fundamentar el instrumento usando una o más teorías, estas deben ser sustentadas en base de la rama de estudio a investigar.

Ferdinand Saussure habla de la importancia de la semiología, donde su objetivo son la creación y la transformación de los signos y de su significado. Analizar literariamente un producto audiovisual recae directamente en el estudio de sus signos, y sabiendo que la semiótica es la disciplina que estudia el lenguaje, sus discursos y los procesos asociados a ellos es entendible porqué para analizar su significado, se debe hacer sobre los textos y respondiendo a una estructura.

Este instrumento está fundamentado usando un marco teórico extenso y tiene como base a la teoría de la semiótica y el Estructuralismo por Ferdinand de Saussure.

Confirmabilidad:

Weigand (2019) sustenta que aquí se habla de la veracidad de los resultados, siendo que el instrumento contará con información neutral, lo que permitirá que otros investigadores puedan entenderlo y llegar a resultados similares.

Esta teoría viene integrada en la Lingüística, y está vinculada al Estructuralismo desarrollado también por Peirce, Jakobson, entre otros. Para poder plasmar lo investigado, se usa la observación como método para descifrar el código emitido a los espectadores.

Otros investigadores pueden hacer uso de este instrumento y llegar a los mismos hallazgos. La calidad de la información es clara y fácil de entender, no es necesario un manual para poder hacer uso de esta ficha de observación, ya que los códigos dentro de esta son parte de los elementos audiovisuales de cualquier producción.

Creación propia

Tabla 4

Validadores

APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO ACADÉMICO	EXPERIENCIA PROFESIONAL
Vargas Arias, Mariano	Magíster en Docencia Universitaria	Director creativo de Eje Films, trabajos en producción audiovisual y docente audiovisual.
Chavez Ramos Luis Alberto	Maestro en Ciencias de la Comunicación con mención en Comunicación para el Desarrollo	Más de 4 años de experiencia de docencia en el rubro de Comunicación Visual, Guiones para Radio y Televisión, Realización de Radio y Televisión, Semiótica, Producción publicitaria, Fotografía y Postproducción de video
Valladolid Garavito Luis	Maestro en Educación Mención: Pedagogía Universitaria	13 años de experiencia en el rubro audiovisual, trabajando en canales como TV cosmos, Antena Norte y Canales de Trujillo

Nota: *SUNEDU*

3.8. Método de análisis de datos

Con los datos debidamente recolectados y haciendo el uso de los instrumentos de investigación, se procedió a obtener los resultados en base a las entrevistas y el marco teórico mediante la triangulación de datos. (Ver anexo 5)

Feria, Matilla y Mantecón (2019) mantienen que la triangulación de datos es una técnica o procedimiento que se trata de recopilar y analizar los datos dentro de una investigación, pero buscando diversos ángulos para así contrastarlos y poder interpretarlos como se debe.

3.9. Aspectos éticos

Dentro de este estudio se respetó cada base teórica y sus autores, dentro se utilizaron las citas de acuerdo a las normas APA V7, como lo indica la escuela profesional. Según Siurana (2017), hay principios éticos que se deben tomar en

cuenta, estos son: beneficencia, que respeta la propiedad intelectual con las citas; sin maleficencia, es decir sin hacer daño a la obra u originalidad de otros; y finalmente, la autonomía, o la dignidad de los derechos de autor, que refleja la justicia, premia o sanciona cuando un investigador tiene ciertas actitudes. Asimismo, se corroboró la originalidad de este archivo, haciendo uso de Turnitin. Finalmente, se respetó el RCU-0262-2020UCV Código de ética en investigación UCV, la Resolución de Consejo Universitario N° 01688-2020/UCV y el Código Nacional de la Integridad Científica (CONCYTEC) a la hora de desarrollar esta investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta investigación tuvo como objetivo general, analizar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el método panofskyano y sus datos fueron obtenidos usando como instrumentos de recolección la ficha de observación y la entrevista, aplicada a 3 especialistas.

A partir de la observación de la categoría del simbolismo audiovisual, se identificó que, los símbolos dentro de “Parásitos” fueron expuestos por el director de manera literal, y en algunos casos de forma metafórica. La intención de Bong Joon-Ho fue clara desde la primera escena, en donde se usó planos detalle para mostrar la roca que le entregó Min a la familia Kim, la que sería más adelante parte fundamental en la historia. De igual forma, en las entrevistas realizadas a los especialistas Alejandro Cook, Alexandra Cuya y Rogger Vergara, se estableció que, los elementos audiovisuales de una película son todos los recursos, sus significantes, ya sean semánticos o sintácticos que se usan dentro del lenguaje audiovisual. Esto se reconoció en la escena 40, cuando hay un plano detalle a la roca mientras Ki-Woo la sostiene.

Si lo que el director quiere, al momento de que veas su película, es que empatices o conectes con sus personajes, entonces hace uso de ángulos, planos o de la historia en sí para lograrlo. Los personajes también influyeron en cómo se narra la película, sus reacciones ante los eventos y cómo transmiten sus emociones. Así mismo, importa el diseño del set y los símbolos dentro de este. El orden que se le dé a los elementos audiovisuales es lo que va a generar un sentido para la obra, cómo el espectador lo interprete tiene que ver con sus conocimientos, emociones o códigos previos y esto los ayuda a ser capaces de reconocer en un contexto específico, ya sea social, histórico, político o cultural.

De igual forma, esta investigación, tuvo como primer objetivo específico, identificar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel preiconográfico de Panofsky, y en la guía de observación se encontró que, el director usó los encuadres horizontales y verticales, así como el sonido ambiental o el silencio en diversas escenas. El color durante toda la película fue uno complementario de rojo y verde. Para aportar a la narrativa se utilizaron planos y ángulos con intensidad, además de la

distensión del tiempo. Estos hallazgos, también se presentaron en la sub categoría simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico en las entrevistas realizadas a los especialistas Alejandro Cook, Alexandra Cuya y Rogger Vergara, quienes coincidieron que, los elementos del lenguaje cinematográfico, tales como el sonido, los encuadres, los ángulos, pueden ser potenciados por el director, es él o ella quien toma la decisión de convertir estos elementos en símbolos.

Asimismo, se tuvo como segundo objetivo específico, investigar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho, siguiendo el nivel iconográfico de Panofsky y a partir de la observación de la subcategoría simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico, se vio que los componentes en las escenas, permitieron reconocer la profundidad de los personajes, siendo todos los protagonistas profundos, y los géneros que más prevalecieron fueron el dramático y el suspenso. Estos hallazgos, también se presentaron en la misma subcategoría en las entrevistas realizadas a los especialistas Alexandra Cuya y Rogger Vergara, quienes indicaron que, los componentes, es decir el argumento de la narrativa y los personajes se usan para comunicar la construcción de la película, para entender de qué trata, y esto se complementa con un guion que sugiera un simbolismo a los momentos importantes de la historia.

El tercer objetivo específico fue, examinar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho, siguiendo el nivel iconológico de Panofsky. y observando la subcategoría simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico, se detectó que, para reconocer los valores simbólicos, el director hizo uso de los personajes, su motivación y figuras metafóricas, como la roca que recibe la familia Kim, además de los argumentos. Finalmente, el espectador es introducido en todo momento al universo cultural del film a través del contexto social y por la historia que se observa durante las escenas. Esto también se observó en las entrevistas realizadas a los especialistas Alejandro Cook y Rogger Vergara, quienes indicaron que, es importante conocer el contexto antes de ver una película, el propósito de todo director es enriquecer al espectador con su obra. Investigar, hacer entrevistas y más, es lo que se necesita para desarrollar una historia y transmitir las ideas necesarias. Por otro

lado, los 3 especialistas concordaron en que no es necesario conocer el contexto histórico, político, económico o social de una película para disfrutarla. Rogger Vergara incluso mencionó que, este conocimiento funciona para una segunda revisión de la película, en donde se complementa lo que el espectador ya conocía y se le motiva a sumergirse más en la historia observada.

Tomando los resultados del objetivo general, se coincidió con Paredes (2021), considerando que, el uso de los símbolos en la imagen dentro del mundo cinematográfico ha ayudado a las personas a darle forma a una idea, volviendo esta un tanto compleja y de suma importancia a la hora de crear una producción cinematográfica. En tal sentido, el director es quien toma la imagen y la modifica a su parecer para darle sentido y que los espectadores puedan entender su intención con la historia. Estos resultados coinciden a su vez con Alvarado y Peralta (2017), quienes sostuvieron que una imagen tiene la capacidad simbólica de representar algo.

Igualmente, los resultados del objetivo general establecieron coincidencias con la Teoría de la Semiótica, perteneciente al Estructuralismo, al señalar que, una imagen, objeto o palabra se puede estudiar, pues siempre se va a querer analizar el mensaje y lo que trata de comunicar, gracias al análisis semiótico se puede ver cada elemento dentro y encontrar cada uno de sus significados. Ferdinand Saussure (1982), mencionó que, la semiología es importante, pues su objetivo es transformar los signos y encontrarles un significado.

Al respecto, los resultados del primer objetivo específico coincidieron con Gonzáles (2019), quien sostuvo que, el lenguaje cinematográfico permite entender el simbolismo y el objetivo visual del mismo autor en una película, quien le muestra esto al espectador sin necesidad de que los personajes hablen lo que la escena en sí propone. Esto coincidió con lo que afirmaron los especialistas entrevistados, donde la narrativa de la película también se puede sostener por la actitud de los personajes frente a ciertos eventos y qué tipo de emociones demuestran.

En esa misma línea, la Teoría de la Semiótica por Ferdinand de Saussure, siendo una ciencia autónoma que permite analizar los diversos actos comunicativos y ayuda a la palabra a representar una idea más compleja, coincide con lo hallado

en los resultados de la guía de observación, respecto al primer objetivo específico, identificar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel preiconográfico de Panofsky, cuando se encontró que, los planos y ángulos permitieron identificar de manera clara los gestos de los personajes y de esa manera proponerse posibles alternativas a las acciones observadas en pantalla.

Asimismo, los resultados del segundo objetivo específico investigar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel iconográfico de Panofsky discreparon con Martínez y Gómez (2019), quienes mencionaron que, el uso de la mitología o las leyendas, sirven como base dentro de la narrativa del film. Sin embargo, analizando la película se concretó que, solo hubo una escena basada en mitologemas, esta fue la escena 1, donde se muestra una araña mientras Ki Taek está comiendo. Considerándose que, en la mitología náhuatl del México antiguo (Biblioteca Digital Ilce s.f.), las arañas eran uno de los animales relacionados con la muerte, la oscuridad y las tinieblas, por lo que, con frecuencia, se asociaban a Mictlantecuhtli, el dios de los muertos y del infierno, este símbolo en la primera escena pudo significar la muerte a manos de Ki Taek.

Estos resultados establecieron coincidencias con la Teoría de la Semiótica por Ferdinand de Saussure, al señalar que, un solo objeto, que está presente muy poco tiempo en la escena, puede llegar a tener un propósito en la narrativa. Para Rodríguez (2016), la semiótica “estudia la producción e interpretación del sentido” (p. 5). Se coincidió con Paz (2001), quien afirmó que, el texto fílmico puede basarse en un sistema de símbolos, ya sean verbales, escritos o en este caso, visuales. Con esta teoría se comprobó que, para analizar audiovisualmente algo, también se puede recurrir a una estructura lingüística, en este caso, basarse en otros fundamentos mitológicos que apoyan la teoría expuesta.

Al mismo tiempo, los hallazgos del tercer objetivo específico, examinar la presencia del simbolismo audiovisual en el largometraje “Parásitos” de Bong Joon-Ho siguiendo el nivel iconológico de Panofsky, coincidieron con Mancilla (2021), pues habló de la significación intrínseca a través de los valores simbólicos de la imagen, importando la época y el contexto en el que se creó la producción. El contexto político dentro de “Parásitos” dio paso a la explicación

del sótano en la casa de los Park, este fue creado a causa de los conflictos bélicos que han tenido Corea del Norte y Corea del Sur. Es Moon Gwang quien le cuenta a la familia Kim que el arquitecto había diseñado ese espacio en caso de bombardeos de parte del otro país. Asimismo, esto se respalda con el contexto social y económico de los Park, quienes según Gwang, “no conocen todos los espacios de la casa, por ser ricos”.

Los resultados de este tercer objetivo específico coincidieron con la Teoría de la Semiótica de Ferdinand de Saussure, pues según Rodríguez (2016), el discurso se relaciona directamente con la semiótica al atravesar los códigos con los contextos, donde de condiciones específicas emergen los signos, y no necesariamente porque ya existían, sino generadas por el propio discurso. Dentro de los resultados y durante toda la película, se encontró un punto de partida para todo el desenlace narrativo de esta, y ese fue el contexto social y económico de los personajes. La brecha entre la familia Park y la familia Kim era extensa, y Bong Joon-Ho se encargó de recordárselo al espectador en todo momento haciendo uso de los elementos cinematográficos, las composiciones, los componentes, los espacios y los personajes. Es esta misma brecha, la que desencadena los eventos del final, con la muerte de Moon Gwang, Ki-Jung, Geun Se y Park Dong.

V. CONCLUSIONES

Primero: Se concluyó que, sí existió una presencia de símbolos dentro del largometraje “Parásitos” y se usaron de manera clara desde un inicio, recurriendo a los elementos audiovisuales, como lo son los planos y ángulos. Asimismo, los personajes también influyeron en la narrativa de la historia, y el espacio en donde se desarrollan le dio sentido a la película, pues permitió que el espectador interpretara lo que veía en base a sus conocimientos, emociones o códigos previos.

Segundo: Se concluyó que, respecto al primer objetivo, que es el simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico de Panofsky, el lenguaje cinematográfico es, en un inicio, parte fundamental de una película y sirve al objetivo del mismo director, en este caso Bong Joon-Ho, quien se interesó por mostrar literal o metafóricamente sus intenciones con la narrativa en sí, recurriendo al sonido, espacio, planos, ángulos, movimiento de cámara.

Tercero: Se concluyó que, respecto al segundo objetivo, que es el simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico de Panofsky, un solo objeto, aunque esté presente muy poco tiempo en una escena, puede llegar a tener un propósito en la narrativa, esto va a depender del argumento y los personajes. Sin embargo, el uso de los temas convencionales no siempre son toda la base dentro de la narrativa del film, pues esta no necesita de ellos para sostenerse por sí sola.

Cuarto: Se concluyó que, respecto al tercer objetivo, que es el simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico de Panofsky, la época y el contexto en el que se creó la producción cinematográfica sirven para reconocer la significación intrínseca a través de los valores simbólicos de la imagen. Asimismo, fue posible atravesar los códigos con los contextos expuestos en la película, pues los signos pueden ser generados por el propio discurso dentro del film.

VI. RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda que, cuando se quiera hacer un estudio de un producto audiovisual partiendo desde el lado simbólico y cultural, se utilice el método panofskyano. El uso del nivel preiconográfico, iconográfico e iconológico en investigaciones permite darle una estructura al objeto de estudio e identificar correctamente en dónde se encuentran estos símbolos.

Segundo: Se recomienda que, todas las producciones audiovisuales tomen como base fundamental y como punto de partida, el uso correcto del lenguaje cinematográfico, es decir, deben usar correctamente los encuadres, ángulos, sonido, movimientos de cámara y demás elementos. Estos permiten, desde un punto de vista técnico y metodológico, que la narrativa de la historia se desarrolle siguiendo la línea que el director elija.

Tercero: Se recomienda que, los futuros análisis audiovisuales tengan en cuenta no solo los elementos del lenguaje cinematográfico, argumentos y personajes de una película, sino también tratar de identificar si tuvo alguna fuente mitológica que ayudó a darle forma a la historia, para ello, se podría utilizar instrumentos, como el presentado en esta investigación. Este permitió identificar a su vez los valores simbólicos de la película, ya sea a través de las figuras metafóricas, metonímicas o literales.

Cuarto: Se recomienda que, para comprender el significado de los valores simbólicos de la imagen dentro de una película en una investigación, se reconozca primero el contexto histórico, político, económico o social de esta. De esa forma, el análisis podrá nutrirse literariamente y expandir los conocimientos del lector. Esto se puede hacer con un marco teórico completo, es decir, uno que contenga no solo teorías que complementen la investigación, sino también antecedentes basados en la historia y actualidad de las locaciones desarrolladas dentro del largometraje.

REFERENCIAS

- Alvarado-Duque, C. F. y Peralta-Rodríguez, M. A. (2017) Alegoría y símbolo en el cine barroco y moderno. Estrategias retóricas, amplificación de sentido *Galaxia*, 36, 18-30. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554233276>
- Arias, J. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación científica. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2238/1/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDelInvestigacion_libro.pdf
- Badanelli, A. (2020). Las imágenes y sus interpretaciones en los textos escolares españoles. Una propuesta metodológica. *Revista Brasileira de História da Educação*, 20. <https://doi.org/10.4025/rbhe.v20.2020.e101>
- Badía, A., Costales, Z. y Del Valle, A. (2017). Comunicación audiovisual, nuevos paradigmas y tendencias. <http://scielo.sld.cu/pdf/ralc/v6n12/ralc03117.pdf>
- Bartolo García-Molina. (2017). Aportes de Saussure al desarrollo de la Lingüística como ciencia Cuaderno de Pedagogía Universitaria. Vol. 14, Nº. 28 págs. 34-44
- Bentivegna, N. (2021). La representación iconográfica en mapas antiguos y su descripción catalográfica: El caso de las mapotecas de bibliotecas nacionales de Iberoamérica. *Información, cultura y sociedad*, 44, 33-48. <https://doi.org/10.34096/ics.i44.9536>
- Bernuy, R. y Olgúin, L. (2021). Análisis semiótico de la película *El Hoyo*, Lima 2021. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/88328/Bernuy_y_BRH-Olgu%c3%adn_SLD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bravo-Araujo, A., Serrano-Puche, J. y Codina-Blasco, M. (2021). Mediatización de las dinámicas culturales de las celebridades: el caso de Rosalía en Instagram. *Revista de Comunicación*, 20(2), 49–71. <https://doi.org/10.26441/RC20.2-2021-A3>
- Canal Lessons for the Screenplay. (26 de marzo de 2020). *Parásitos — El Poder de los Símbolos* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/he3x5fITFPg>

- Contreras, F. (2017). Estudio sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de los Estudios Visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(3),483-499. <https://doi.org/10.5209/ARIS.55559>
- De la Vega, P. (2019). La dimensión satírica de La Naranja Mecánica: un análisis ético a través de la teoría de la sátira de Friedrich Schiller. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 29(1), 122-135. <https://doi.org/10.15443/RL2909>
- Feria, H. Matilla, M. y Mantecón, S. (2019). La triangulación metodológica como método de la investigación científica. Apuntes para una conceptualización. *Didáctica y Educación*, 4(10), 137-146. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7248603.pdf>
- Gámez, J. (2017). La iconografía del pecado en la obra bosquiana. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6014346>
- García, S. (2017). En el principio fue Panofsky: Una genealogía del análisis fílmico. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/situarte/article/view/33819/36691>
- García, S. (2017). Iconología y análisis fílmico. Una relación controvertida. *La Trama de la Comunicación*, 21(1), 65-83. <https://www.redalyc.org/pdf/3239/323950142004.pdf>
- González-Martín, D. (2019). Los motivos visuales en el cine de Ingmar Bergman. *Revista Latente*, 17, 159-199. <https://doi.org/10.25145/j.latente.2019.17.08>
- Gutiérrez-Bracho, C. (2020). Parásitos: síntesis cinematográfica de una figura milenaria. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Monográfico* 4, 294-311. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.013>
- Hugo, H.; Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. (1a ed.) Biblioteca Nacional del Perú. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

- Israel-Garzón, E. y Pomares-Pastor, R. Á. (2017). Imágenes icónicas. Contrastes en la representación audiovisual del 'pequeño Aylan' en el periodismo televisivo español y europeo. *Revista Mediterránea de Comunicación/ Mediterranean Journal of Communication*, 8(2), 261-276. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.16>
- Jennifer Rodríguez-López. (2016). Audiovisual y semiótica: el videoclip como texto. *UNED Revista Signa* 25 (2016), págs. 943-958. <https://doi.org/10.5944/signa.vol25.2016.16949>
- Jimeno-Aranda, R. (2017). El empoderamiento femenino en los personajes del cine clásico norteamericano (1945-1959): casos e ideología, en *Documentación de las Ciencias de la Información* 40, 55-72. <https://doi.org/10.5209/DCIN.57671>
- Las Arañas. (s.f.). Biblioteca Digital Ilce. http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen3/ciencia3/116/html/sec_11.html
- Lázaro, R. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/28525>
- Llosa, C. y Paula, M. (2018). Análisis semiótico de los siete pecados capitales según la película 'Seven' de David Fincher. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11801/Llosa_Rios_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mancilla-González, E. C. (2021). Giovanni Tiepolo y Jules Chéret: de lo divino a lo mundano. *Zincografía*, (9), 24-39. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i9.87>
- Martínez-García, Á. y Gómez-Aguilar, A. (2019). El lado oscuro de la maternidad: actualización de mitos en la película *The Extraordinary Tale of the Times Table* (2013). *Revista KEPES*, 20, 15-40. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.20.2>
- Matías, M. A. (2019). Análisis iconográfico de las obras pictóricas de la época colonial en Guatemala (Siglos del XVI al XVIII), expuestas en el museo de

arte colonial de Antigua Guatemala. *Revista Arquitectura +*, 4(8), 37–55.
<https://doi.org/10.5377/arquitectura.v4i8.8983>

Menchu, J. (2017). Las técnicas de investigación: la observación.

Meza-Castro, M. (2018). El recurso de información y comunicación visual: imagen. Apuntes en torno a las Ciencias de la Información y Bibliotecología. *E-Ciencias De La Información*, 8(2). <https://doi.org/10.15517/eci.v8i2.29956>

Montes-Vozmediano, M. y Martínez-Pelaez, A. (2018). Análisis cuantitativo y perspectiva de género como nuevo significado en el mito de Apolo y Dafne. *Arquetipo*, 17, 81-102. <http://agustinmartinezpelaez.com/wp-content/uploads/2018/05/Arquetipo-Dafne-Publicaci%C3%B3n-Definitiva.pdf>

Morales, R. (2020). Narrativa audiovisual en la Película *Asu Mare* 3. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63381/Morales_GRL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nieto, G. y Sondor, J. (2021). *Análisis del contenido audiovisual del primer programa "Aprendo en Casa" Lima, 2020*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciado en ciencias de la comunicación, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87686>

Palomino-Osorio, P. E. y Cornejo-Guerrero, M. A. (2020). Iconología de las coyas en la Crónica de Guaman Poma de Ayala, siglo XVII. *Investigaciones Sociales*, 23(43), 15–23. <https://doi.org/10.15381/is.v23i43.18483>

Panero-Gómez, A. (2020). Tecnología, medios contemporáneos y transversalidad en la construcción de la serie *Gradiva* de Victor Burgin. *Ñawi: Arte diseño comunicación*, 4(2), 103-125. <https://doi.org/10.37785/nw.v4n2.a6>

Paredes-Quiroz, L. A. (2020). El uso de ATLAS.ti en la investigación histórica. *Caleidoscopio - Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, 24(43). <https://doi.org/10.33064/42crscsh2441>

- Paz, J. (2001). Teorías semióticas y semiótica fílmica. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 371-387. <https://www.redalyc.org/pdf/185/18501721.pdf>
- Pérez, J. (2021). La importancia de los títulos de crédito en la narrativa cinematográfica a través de la obra de Alex de la Iglesia y David Guaita. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52061/TFM_F_2021_002.pdf?sequence=2
- Piñeiro, E. (2020). Solidaridad, reciprocidad y violencia en el cine. Una lectura antropológica de *Parásitos* y *El Hoyo*, *Ñawi: arte diseño comunicación*, 4(2), 17-32. www.doi.org/10.37785/nw.v4n2.a1
- Publimetro. (2018). Cine peruano: entre la identidad y la taquilla. <https://www.publimetro.pe/entretenimiento/2018/02/07/cine-peruano-entre-identidad-y-taquilla-70529-noticia/>
- Ramón, E. y Escribano, E. (2019). El método estudio de caso y su significado en la investigación educativa. *Red de Investigadores Educativos Chihuahua A.C.* <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7042305.pdf>
- Redacción EC. (10 de agosto de 2018). Tondero cumple 10 años: las películas más taquilleras de los creadores de "Asu Mare". *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/luces/cine/tondero-cine-peruano-peliculas-taquilleras-productora-asu-mare-fotos-noticia-545340-noticia/>
- Reina-Gutierrez, A. (2019). Humanismo Digital. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas. 34-36. http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido_Oct22.pdf
- Rivadeneira, A. (23 de marzo de 2022). "Hasta que nos volvamos a encontrar": nuestra crítica de la película. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/luces/cine/hasta-que-nos-volvamos-a-encontrar-no-es-una-buena-pelicula-este-es-el-por-que-critica-netflix-stephanie-cayo-maxi-iglesias-tondero-noticia/>
- Rondon Sierra, R. (2017). Dirección de arte para cine y elementos emergentes del discurso de identidad nacional en *Prometeo deportado* (2010). *Revista*

Sánchez, A. y Herrero, M. (2020). Uso del storytelling cinematográfico en la comunicación de la beatificación de Guadalupe Ortiz de Landázuri. <https://www.proquest.com/docview/2356003700?pq-origsite=primo&parentSessionId=oLVTGQqseTCZBeLcYshXJvAcZOiVbsGkj8rsQGT0Tgk%3D>

Sánchez-Torres, W. C., Uribe-Acosta, A. F. y Restrepo-Restrepo, J. C. (2019). El cine: una alternativa de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 39-62. <https://doi.org/10.22430/21457778.1212>

Santos Martínez, Clara Janneth (1999): El modelo de análisis iconológico: Propuesta aplicada al relato cinematográfico. 3, 80-100. <http://dx.doi.org/10.15198/seeci.1999.3.80-100>

Sebastiani, H. (2018). Análisis comparativo de la narrativa audiovisual en las películas peruanas 'La última tarde' y 'La hora final', Lima 2018. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33994/Sebastiani_HHMJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Spaulding, D. (2021). Panofsky's antinomies. *Journal of Art Historiography*, 25, 1-31. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/panofskys-antinomies/docview/2608159321/se-2>

Suárez, R. (2018). Uso de la simbología en el medio audiovisual: Análisis narrativo del grupo de cortometrajes *Lucía, Luis y el Lobo* (2007-2008). <https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/2302/Uso%20de%20la%20Simbolog%C3%ADa%20en%20el%20Medio%20Audiovisual%20An%C3%A1lisis%20Narrativo%20del%20Grupo%20de%20Cortometrajes%20Lucia%2C%20Luis%20y%20el%20Lobo%20%282007-20~1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tomás-Lobo C. et al. (2020) Estudios de comunicación en Argentina y Colombia: abordajes locales de discursos y prácticas en el siglo XXI. (1ra edición) San Luis: Nueva Editorial Universitaria. <http://www.neu.unsl.edu.ar/wp-content/uploads/2021/03/Estudios-de-Comunicacio%CC%81n.pdf>

- Valenciaga-Díaz, C.M., Rivera, Z. y Piedra Salomón, Y. (2017). Propuesta teórico-metodológica para el estudio de colecciones iconográficas: el caso de las viñetas de la República Cisalpina de la Colección Lobo-Napoleón en la BNCJM. *Bibliotecas. Anales de Investigación*; 13(1), 38-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6129437>
- Vásquez, M. (2017). El cine: realidad, consciencia, simbolismo y praxis (Contribución a una filosofía del audiovisual). <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42362/1/T38707.pdf>
- Vela, D. (2018). Una aplicación de la hermenéutica de Paul Ricoeur a la narrativa audiovisual: mimesis y autoconocimiento. <https://www.proquest.com/docview/2166304002/fulltextPDF/6B771514223A4F2EPQ/1?accountid=37408&parentSessionId=RuK4aBtT1E4aEpHTrdp fWQALoEPXij2eA3v86E7xrfo%3D>
- Villarreal, M. (2018). La influencia iconográfica de Paquimé en la producción contemporánea de cerámica y tatuaje en Chihuahua. <https://www.colef.mx/posgrado/wp-content/uploads/2018/10/TESIS-Villarreal-Frias-Mariana-Azucena.pdf>
- Wallace, W. (2020). Michelangelo's principles or Panofsky's?. <https://www.proquest.com/docview/2478618761/fulltextPDF/CA57D1D38D5546EDPQ/1?accountid=37408>
- Zamora, F. (2018). El simbolismo en el cine de Pixar. Estudio de caso: Coco. <https://idus.us.es/handle/11441/79857>
- Zapata-Cardenas, M. I. (2019). Camiones de Escalera: iconografía visual campesina rodante como expresión viva de la cultura y gráfica popular colombiana. *AdComunica*, 187-207. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2019.17.11>

ANEXOS

Anexo 1. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos
Simbolismo audiovisual	Vásquez (2017) define el simbolismo audiovisual como cualquier elemento narrativo, cuya significación o significado (importado a su contexto o creado por éste) exceden su función dramática vía una sustitución del mismo, requiriendo una descontextualización y recontextualización externa del elemento y su contexto para este ser entendido; permitiendo así una lectura multifacética	A través de las definiciones de Vásquez (2017) sobre simbolismo audiovisual y Martínez y Gómez (2019) sobre los niveles del método panofskyano en filmografía se categoriza la variable simbolismo audiovisual en 3 subcategorías, siendo estas el Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico, simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico y simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal
						Vertical
						Entero
					Sonido	Ambiental
						Musicalización
						Ruido
						Silencio
					Movimiento de cámara	Panorámico
						Travelling
				Zoom		
				Foco		
				Composiciones	Colores	
					Espacios	Simetría
						Asimetría
				Centralidad		
Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena					
	Uso de planos para influenciar en la escena					
	Uso de espacios para influenciar en la escena					

<p>del medio original donde éste se presenta.</p> <p>Asimismo, el método panofskyano es un método analítico iconológico con carácter interdisciplinar, ya que tiene la capacidad de albergar en sí misma manifestaciones culturales de diferentes entornos. Martínez y Gómez (2019) se basaron en García (2017) y adaptaron los niveles al ámbito cinematográfico de la siguiente manera: Enumerar los componentes dentro del lenguaje cinematográfico,</p>	Tiempo	Elipsis		
		Flashback		
		Condensación		
		Distensión		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Argumento	Universales	
			Superficiales	
		Personajes	Profundo	
			Géneros cinematográficos	Acción
				Aventura
		Ciencia ficción		
		Comedia		
		Drama		
		Fantasía		
Drama				
Suspense				

<p>identificar los elementos que se observan en la pantalla y su interacción con el universo diegético de la película. Reconocer la convencionalidad de los temas tocados en el filme recurriendo a códigos o fuentes, ya sean cinematográficas o no. E identificar los valores simbólicos, su interacción con los elementos mencionados anteriormente en los niveles y así detectar cuál es la profundidad del significado del filme a analizar.</p>			<p>Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico</p>			Terror
				Temas convencionales	Mitemas	
					Mitologemas	
				Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas	
					A través de figuras metonímicas	
					A través de figuras literales	
					A través de personajes	
					A través de argumentos	
					A través del género	
				Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia
						Narrador
						Relato
					Por el contexto histórico	Experiencias del espectador
						Conocimiento previo
Por el contexto social	Experiencias del espectador					
	Conocimiento previo					

Anexo 2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Ficha de Observación N°		Película:			Escena:			
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.								
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No		
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal				
				Vertical				
				Entero				
			Sonido	Ambiental				
				Musicalización				
				Ruido				
			Movimiento de cámara	Silencio				
				Panorámico				
				Travelling				
		Zoom						
		Composiciones	Espacios	Foco				
				Colores				
			Espacios	Simetría				
				Asimetría				
		Centralidad						
Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena								

		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena					
			Uso de espacios para influenciar en la escena					
			Tiempo	Elipsis				
				Flashback				
				Condensación				
				Distensión				
			Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			
	Personajes	Universales						
		Superficiales						
		Profundo						
	Géneros cinematográficos	Acción						
		Aventura						
		Ciencia ficción						
		Comedia						
Drama								
Fantasía								

				Drama			
				Suspense			
				Terror			
		Temas convencionales	Mitemas				
			Mitologemas				
		Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento o de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			
	A través de figuras metonímicas						
	A través de figuras literales						
	A través de personajes						
	A través de argumentos						
	A través del género						
	Introducción al universo cultural del film		A través de los elementos	Historia			
				Narrador			
				Relato			
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador			
	Conocimiento previo						
	Por el contexto social	Experiencias del espectador					

				Conocimiento previo			
			Por el contexto político	Experiencias del espectador			
				Conocimiento previo			
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador			
				Conocimiento previo			

Anexo 3. VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Título: Análisis panofskyano del simbolismo audiovisual en el largometraje "Parásitos" de Bong Joon-Ho, Lima, 2022

Apellidos y nombres del juez validador: Valladolid Garavito Luis

Especialidad del validador: Docente Universitario y Postproductor

Grado académico: Maestro en Educación Mención: Pedagogía Universitaria

Dimensiones/ítems				Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Si	No	Si	No	Si	No	
Simbolismo audiovisual desde el nivel <u>preiconográfico</u>	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		X		X		
			Vertical	X		X		X		
			Entero	X		X		X		
		Sonido	Ambiental	X		X		X		
			Musicalización	X		X		X		
			Ruido	X		X		X		
			Silencio	X		X		X		
		Movimiento de cámara	Panorámico	X		X		X		
			Travelling	X		X		X		
			Zoom	X		X		X		
			Foco	X		X		X		
		Composiciones	Colores							
	Espacios		Simetría	X		X		X		
			Asimetría	X		X		X		

		Centralidad	X		X		X			
	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena	X		X		X			
		Uso de planos para influenciar en la escena	X		X		X			
		Uso de espacios para influenciar en la escena	X		X		X			
		Tiempo	Elipsis	X		X		X		
			Flashback	X		X		X		
			Condensación	X		X		X		
			Distensión	X		X		X		
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento								
		Personajes	Universales	X		X		X		
			Superficiales	X		X		X		
			Profundo	X		X		X		
		Géneros cinematográficos	Acción	X		X		X		
			Aventura	X		X		X		
			Ciencia ficción	X		X		X		
			Comedia	X		X		X		

			Drama	X		X		X		
			Fantasia	X		X		X		
			Drama	X		X		X		
			Suspense	X		X		X		
			Terror	X		X		X		
Temas convencionales	Mitemas		X		X		X			
	Mitologemas		X		X		X			
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		X		X		
		A través de figuras metonímicas		X		X		X		
		A través de figuras literales		X		X		X		
		A través de personajes		X		X		X		
		A través de argumentos		X		X		X		
		A través del género		X		X		X		
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		X		X		
			Narrador	X		X		X		
			Relato	X		X		X		
		Por el contexto histórico	Experiencias del espectador	X		X		X		

			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto político		Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		XX		
	Por el contexto económico		Experiencias del espectador	X		X				
				Conocimiento previo	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Valladolid Garavito Luis

DNI: 42362505

Especialidad del validador: Docente Universitario y Postproductor

07 de septiembre del 2022



Firma del Experto Informante

Título: Análisis panofskyano del simbolismo audiovisual en el largometraje "Parásitos" de Bong Joon-Ho, Lima, 2022

Apellidos y nombres del juez validador: Chávez Ramos Luis Alberto

Especialidad del validador: Comunicación audiovisual

Grado académico: Maestro en Ciencias de la Comunicación con mención en Comunicación para el Desarrollo

Sub Categorías	Dimensiones/Ítems			Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias	
	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Si	No	Si	No	Si	No		
Simbolismo audiovisual desde el nivel <u>preiconográfico</u>	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		X		X			
			Vertical		X		X		X	En el lenguaje cinematográfico no existe encuadres verticales como en fotografía	
			Entero		X		X		X	Entero es un plano. No es el único encuadre que hay en el lenguaje audiovisual. ¿Por qué solo elegiste ese?	
		Sonido	Ambiental	X		X		X			
			Musicalización	X		X		X			
			Ruido		X		X		X		Quizás la voz o los efectos sonoros sea una buena opción.
			Silencio	X		X		X			

	Movimiento de cámara	Panorámico	X		X		X			
		Travelling	X		X		X			
		Zoom	X		X		X			
		Foco		X		X		X	El foco o enfoque no es movimiento de cámara. Puedes utilizar Dolly o Tilt	
	Composiciones	Colores			X		X		X	¿El color como una composición?
		Espacios	Simetría	X		X		X		
			Asimetría	X		X		X		
		Centralidad			X		X		X	Existe otras composiciones clásicas como regla de tercios, ley de la mirada,
	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X		X		X		
		Uso de planos para influenciar en la escena		X		X		X		
		Uso de espacios para influenciar en la escena		X		X		X		
		Tiempo	Elipsis	X		X		X		

			Flashback	X		X		X		¿Y qué pasó con el <u>Flashforward?</u>
			Condensación	X		X		X		
			Distensión	X		X		X		
		Argumento		X		X		X		
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Personajes	Universales		X		X		X	¿El análisis es desde el aspecto psicológico o narrativo?
			Superficiales		X		X		X	En lo audiovisual no se consideran habitualmente estas denominaciones. Protagonistas, antagonistas, coprotagonistas, etc. son los más reconocidos.
			Profundo		X		X		X	Si tienes la fuente de información de dónde se extrajo estos códigos podríamos discutir.
		Géneros cinematográficos	Acción	X		X		X		
			Aventura	X		X		X		

			Ciencia ficción	X		X		X		
			Comedia	X		X		X		
			Drama	X		X		X		
			Fantasia	X		X		X		
			Drama	X		X		X		
			Suspenso	X		X		X		
			Terror	X		X		X		
Temas convencionales	Mitemas		X		X		X			
	Mitologemas		X		X		X			
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		X		X		
		A través de figuras metonímicas		X		X		X		
		A través de figuras literales		X		X		X		
		A través de personajes		X		X		X		
		A través de argumentos		X		X		X		
		A través del género		X		X		X		
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		X		X		
			Narrador	X		X		X		
			Relato	X		X		X		

			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto social		Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto político		Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto económico		Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mtro. Luis Alberto Chávez Ramos

DNI: 10644237

Especialidad del validador: Comunicador Audiovisual

16 de septiembre del 2022



Firma del Experto Informante

Título: Análisis panofskyano del simbolismo audiovisual en el largometraje "Parásitos" de Bong Joon-Ho, Lima, 2022

Apellidos y nombres del juez validador: Vargas Arias Mariano Octavio

Especialidad del validador: Comunicación audiovisual

Grado académico: Magíster en Docencia Universitaria

Dimensiones/Ítems				Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias	
Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Si	No	Si	No	Si	No		
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		X		X			
			Vertical	X		X		X			
			Entero	X		X		X			
		Sonido	Ambiental	X		X		X			
			Musicalización	X		X		X			
			Ruido	X		X		X			
			Silencio	X		X		X			
		Movimiento de cámara	Panorámico	X		X		X			
			Travelling	X		X		X			
			Zoom	X		X		X			
			Foco	X		X		X			
		Composiciones	Colores			X		X		X	
	Espacios		Simetría	X		X		X			
			Asimetría	X		X		X			
	Centralidad			X		X		X			
			Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X		X		X		

	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena		X		X		X			
		Uso de espacios para influenciar en la escena		X		X		X			
		Tiempo	Elipsis		X		X		X		
			Flashback		X		X		X		
			Condensación		X		X		X		
Distensión			X		X		X				
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento		X		X		X			
		Personajes	Universales		X		X		X		
			Superficiales		X		X		X		
			Profundo		X		X		X		
		Géneros cinematográficos	Acción		X		X		X		
			Aventura		X		X		X		
			Ciencia ficción		X		X		X		
			Comedia		X		X		X		
			Drama		X		X		X		
			Fantasía		X		X		X		
Drama			X		X		X				

			Suspense	X		X		X		
			Terror	X		X		X		
	Temas convencionales	Mitemas		X		X		X		
		Mitologemas		X		X		X		
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		X		X		
		A través de figuras metonímicas		X		X		X		
		A través de figuras literales		X		X		X		
		A través de personajes		X		X		X		
		A través de argumentos		X		X		X		
	A través del género		X		X		X			
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		X		X		
			Narrador	X		X		X		
			Relato	X		X		X		
		Por el contexto histórico	Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		X		
		Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		X		X		

			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto político		Experiencias del espectador	X		X		X		
			Conocimiento previo	X		X		X		
	Por el contexto económico		Experiencias del espectador	X		X		X		
				Conocimiento previo	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mariano Octavio Vargas Arias

DNI:45088071

Especialidad del validador: AUDIOVISUAL

07 de septiembre del 2022



Firma del Experto Informante

Anexo 4. COEFICIENTE V DE AIKEN

CÁLCULO DE LA V DE AIKEN

Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Suma	V de Aiken
1	1	1	1	3	1
2	1	0	1	2	0.66666667
3	1	0	1	2	0.66666667
4	1	1	1	3	1
5	1	1	1	3	1
6	1	0	1	2	0.66666667
7	1	1	1	3	1
8	1	1	1	3	1
9	1	1	1	3	1
10	1	1	1	3	1
11	1	0	1	2	0.66666667
12	1	0	1	2	0.66666667
13	1	1	1	3	1
14	1	1	1	3	1
15	1	0	1	2	0.66666667
16	1	1	1	3	1
17	1	1	1	3	1
18	1	1	1	3	1
19	1	1	1	3	1
20	1	0	1	2	0.66666667
21	1	1	1	3	1
22	1	1	1	3	1
23	1	1	1	3	1
24	1	0	1	2	0.66666667
25	1	0	1	2	0.66666667
26	1	0	1	2	0.66666667
27	1	1	1	3	1
28	1	1	1	3	1
29	1	1	1	3	1
30	1	1	1	3	1

31	1	1	1	3	1
32	1	1	1	3	1
33	1	1	1	3	1
34	1	1	1	3	1
35	1	1	1	3	1
36	1	1	1	3	1
37	1	1	1	3	1
38	1	1	1	3	1
39	1	1	1	3	1
40	1	1	1	3	1
41	1	1	1	3	1
42	1	1	1	3	1
43	1	1	1	3	1
44	1	1	1	3	1
45	1	1	1	3	1
46	1	1	1	3	1
47	1	1	1	3	1
48	1	1	1	3	1
49	1	1	1	3	1
50	1	1	1	3	1
51	1	1	1	3	1
52	1	1	1	3	1
53	1	1	1	3	1
54	1	1	1	3	1

Codificación respuestas de jueces:

Apreciación positiva = 1

Apreciación negativa = 0

Fórmula de la V de Aiken

$$V = S / n (c - 1)$$

S = suma de respuestas afirmativas	
n = número de jueces	3
c = número de valores de escala de evaluación	2

V de Aiken total	0.9382716
------------------	-----------

El coeficiente de V de Aiken es **0.9382716**, quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez

El coeficiente tiene un valor que va desde 0 hasta 1; mientras más se acerque a la unidad, mejor validez de contenido tendrá el instrumento, en este caso la Ficha de Evaluación.

Anexo 5. MATRICES DE TRIANGULACIÓN DE DATOS Y CODIFICACIÓN POR PALABRAS CLAVE

INFORMACIÓN	FICHA DE OBSERVACIÓN												INTERSECCIÓN
CATEGORÍA/SUBCATEGORÍAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Se observa encuadramiento horizontal y vertical para mostrar detalles, además de un sonido ambiental, hay movimientos de cámara para hacer seguimiento a los personajes, y el travelling. Hay un complemento, las tomas no cumplen con la regla de simetría,	Hay encuadramientos horizontales, verticales y enteros dentro de la escena. El ruido está presente en los efectos de sonido, y se tiene movimiento de cámara al travelling, zoom y foco. Se usa un esquema de color complementario, se apoya de la combinación de colores	Los elementos del lenguaje cinematográfico, como los encuadramientos horizontales, verticales y enteros, el silencio, y movimiento de cámara travelling están presentes en la escena en todo momento. La composición del color verde prevalece en esta escena, pues la	Los elementos cinematográficos observados son encuadramientos horizontales y verticales, además del ruido como sonido y movimiento panorámico de cámara, el travelling, zoom y foco durante puntos claves de la escena. La composición tiene un espacio asimétrico, pues la	Como elementos del lenguaje cinematográfico, se observan encuadramientos horizontales y verticales, además hay una musicalización que acompaña la escena y el movimiento de cámara es el travelling, zoom y el foco. La composición de los colores es cálida y hay una asimetría en los	Como elementos del lenguaje cinematográfico, se observan encuadramientos horizontales y verticales, además hay un sonido ambiental dentro de la escena, así como un silencio cuando es correspondiente, y se usa como movimiento de cámara el travelling, zoom y el foco. El espacio asimétrico, y entre	Los elementos cinematográficos observados son encuadramientos horizontales y verticales, además de la musicalización y el ruido. Hay movimiento panorámico de cámara, el travelling y foco. La composición tiene el color verde y rojo, un espacio asimétrico, y entre	Como elementos del lenguaje cinematográfico, se observan encuadramientos horizontales y verticales, además hay un sonido ambiental dentro de la escena, así como el ruido, y se usa como movimiento de cámara el travelling y foco. La composición tiene el color verde y rojo, una forma parte de la composición y hay una asimetría	Los elementos cinematográficos observados son encuadramientos horizontales y verticales y enteros, además del sonido ambiental y el silencio. Hay movimiento de cámara como el travelling y foco. La composición tiene colores de tonos fríos, un espacio asimétrico, y entre	Como elementos del lenguaje cinematográfico, se observan encuadramientos horizontales y verticales, además hay un ruido dentro de la escena y se usa movimiento de cámara travelling. Los tonos oscuros forman parte de la composición y hay una asimetría de espacios.	Los elementos cinematográficos observados son encuadramientos horizontales y verticales, además del sonido ambiental y el ruido. Hay movimiento de cámara como el travelling, zoom y el foco. La composición tiene un espacio asimétrico y entre	Como elementos del lenguaje cinematográfico, se observan encuadramientos horizontales y verticales, además hay un sonido ambiental y más movimiento de cámara travelling, zoom y el foco. Los oscuros o complementarios entre	En todas las fichas observadas se observa el uso de los encuadramientos horizontales y verticales, así como el sonido ambiental o el silencio en diversas escenas. El color durante toda la película fue un color complementario de rojo y verde. Para aportar a la narrativa se utilizaron planos y ángulos con intensidad,

	incluso están colocadas con la intención de mostrar una descomposición en la escena. Hay ángulos de picada y contrapicado, pero estos no tienen un propósito que influya en el sentido de la escena.	rojo y verde, tanto por la iluminación, como por los mismos objetos. Hay una asimetría de espacios y los elementos aportan a la narrativa con los ángulos picados, planos detalle y el espacio en donde se desarrollan los hechos.	se usa para causar intriga. Hay una asimetría de espacios, las imágenes no se reflejan, se ve un dinamismo en las tomas. Finalmente, los espacios aportan a la narrativa, pues representan la apatía de los personajes al observar los sucesos fuera de su casa.	mirada de la cámara nunca está en medio de la imagen. Además, los ángulos y espacios dentro permiten entender mejor el desarrollo de los eventos.	espacios. Finalmente, los elementos que aportan a la narrativa son los planos, los espacios y el tiempo, desde la condensación y la distensión en escena.	una asimetría de espacios. Finalmente, los elementos que aportan a la narrativa son los ángulos y los espacios.	aportan a la narrativa, se tiene a los planos y la distensión en el tiempo.	de espacios. Finalmente, los elementos que aportan a la narrativa son los espacios y la distensión en el tiempo.	la narrativa, se tiene a los planos.	Finalmente, los elementos que aportan a la narrativa son los planos y los espacios	narrativa, se tiene a los ángulos de visión y la distensión en el tiempo.	verde y rojo forman parte de la composición y hay una asimetría de espacios. Finalmente, los elementos que aportan a la narrativa son la elipsis y el flashback en el tiempo.	además de la distensión del tiempo.
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Dentro de los componentes, los personajes parecen ser universales	Dentro de los componentes de la escena, se ven personajes universales	Dentro de los componentes audiovisuales, se observan personajes	Los componentes observados en la escena son los personajes	Como componentes se tienen a los personajes superficiales y profundos,	Como componentes se tiene el argumento entre personajes, siendo	Los componentes que se observan son los personajes universales y el género	Los componentes que se observan son los personajes profundos y el género	Como componentes se tiene a los personajes profundos, y el género de la	Los componentes que se observan son los personajes profundos y los géneros de	Como componentes se tiene a los personajes profundos, y los géneros de	Los componentes que se observan son los personajes profundos y el género	Los componentes en las escenas permitieron reconocer la profundidad

	<p>s, se puede tomar el suspenso como parte de la escena. Y hay presencia de un mitologema: la araña que se muestra mientras Ki-Taek está comiendo, puede ser un presagio de lo que sucede más adelante. En la mitología náhuatl del México antiguo, las arañas eran uno de los animales relacionados con la muerte, la oscuridad y las tinieblas,</p>	<p>s que siguen el estereotipo de otras personas con su condición social y también personajes profundos. El género parece ser de suspenso o terror.</p>	<p>universales y profundos, así como un género cinematográfico de comedia.</p>	<p>y el género cinematográfico. En el caso de los primeros, hay una presencia de personajes universales, que tienen una personalidad estereotipada, mientras que el género es dramático por el diálogo entre personajes.</p>	<p>y el género de la escena se identifica como dramático.</p>	<p>estos del tipo profundo, y los géneros de la escena se identifican como de drama, suspenso y terror.</p>	<p>cinematográfico del suspenso, por la incertidumbre del momento.</p>	<p>cinematográfico dramático, por los diálogos y la intervención entre los personajes.</p>	<p>escena se identifica como dramático.</p>	<p>géneros cinematográficos son de acción, suspenso y terror.</p>	<p>la escena son el suspenso y el terror.</p>	<p>es el drama.</p>	<p>de los personajes, siendo todos los principales profundos, y el género que más prevaleció fue el dramático y el suspenso.</p>
--	--	---	--	--	---	---	--	--	---	---	---	---------------------	--

	por lo que, con frecuencia, se asociaban a Mictlantecuhtli, el dios de los muertos y del infierno.												
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Se reconocen los valores simbólicos gracias a figuras metonímicas, pues cada objeto dentro de la escena representa el contexto socio-económico de la familia Kim. Asimismo, se puede reconocer el estilo de vida y la motivación de los personajes por su	Se reconocen los valores simbólicos con personajes profundos, con ellos se puede entender cuál es su motivación y su reacción frente a los sucesos, sobre todo de Ki-Taek Kim. Asimismo, las cajas de pizza sin mostrar reacción alguna a la fumigación. El complemento de	Para reconocer los valores simbólicos del film se usan figuras metafóricas, como lo es la roca que entrega Min a la familia Kim. Asimismo, como argumento está la conversación entre los Kim y Min, que refleja cómo ellos idolatran a este último,	Se reconocen los valores simbólicos a través de figuras literales y los personajes, quienes le dan contexto a la escena. El espectador es introducido al universo cultural por el narrador, con el contexto social y económico, desde los últimos basados en experiencia.	Se puede reconocer los valores simbólicos gracias a las figuras literales y los personajes. Se introduce al universo cultural usando los elementos como la historia y el narrador, con el contexto social desde la experiencia del espectador.	Se reconocen los valores simbólicos a través de la historia, figuras literales, argumentos y el género. Se introduce al universo cultural usando la historia, el contexto social, el contexto político y económico.	Para reconocer los valores simbólicos del film se usan figuras metafóricas. Se introduce al universo cultural con la historia que se cuenta todo por sí sola y el contexto social desde la experiencia del espectador.	Se puede reconocer los valores simbólicos a través de las figuras metafóricas, los personajes y los argumentos. Mientras que se introduce al universo cultural con la historia y lo que te ha ido contando a lo largo de la película.	Para reconocer los valores simbólicos del film se usan personajes literales y personajes. Se introduce al universo cultural con la historia y el contexto social desde la experiencia del espectador y el contexto económico.	Se puede reconocer los valores simbólicos del film se usan personajes literales y personajes. Se introduce al universo cultural con la historia y el contexto social desde la experiencia del espectador.	Se puede reconocer los valores simbólicos a través de las figuras metafóricas. Se introduce al universo cultural usando la historia, el contexto social desde la experiencia del espectador y de igual forma el contexto económico.	Para reconocer los valores simbólicos, el director hizo uso de los personajes, su motivación, figuras metafóricas, como la roca que recibe la familia Kim, y los argumentos. Finalmente, el espectador es introducido en todo momento al universo cultural del	

	<p>actitud frente al conflicto del momento (no tener wifi). La historia ayuda a entender cuál es la situación económica de la familia Kim. Conocer el estilo de vida de las familias en Corea y su economía influye en el entendimiento de la situación de los personajes.</p>	<p>todos los elementos dentro de la historia permite reconocer su intensidad. Mostrar a la familia usando ángulos picados y que toda la escena sea dentro de un sótano, permite reconocer su situación social y cuáles son sus prioridades. Se sabe que en Corea las personas que viven en sótanos son quienes menos dinero tienen, lo mismo para su</p>	<p>denotando su asombro por lo que hace, además su gratitud por el regalo, incluso cuando no saben qué significa. Se introduce al universo cultural con el contexto social y económico, ya sea por la experiencia del espectador viendo la escena, o del conocimiento previo de la situación económica.</p>	s del espectador										<p>film a través del contexto social y por la historia que se observa durante las escenas.</p>
--	--	--	---	------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

		situación social.											
--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

INFORMACIÓN CATEGORÍA: SIMBOLISMO AUDIOVISUAL			Pregunta 1: ¿Qué tanto sabe del simbolismo audiovisual?			
			INFORMANTES CLAVE			INTERSECCIÓN
			ENTREVISTADO 1 Alejandro Cook	ENTREVISTADO 2: Alexandra Cuya	ENTREVISTADO 3: Rogger Vergara Adriazén	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	El simbolismo audiovisual es una herramienta, es la base de la creación audiovisual. Es una herramienta que a mí me enseñaron en el primer ciclo de la carrera. O sea, sí te lo digo, es tan importante que te lo enseñan en el primer ciclo de la carrera. En mi caso, el curso se llamaba lenguaje cinematográfico porque dentro de todo, nosotros somos los que creamos el simbolismo. La herramienta que necesitamos para crear	Sobre el simbolismo, realmente se usa un montón de simbolismo en cualquier producto audiovisual, porque con eso vamos generando, vamos como que contando el contexto, o sea en qué tiempo estamos, cuál es la situación política, social de lo que estamos desarrollando, cómo es este personaje, si por ejemplo usa una	Como creador, el proceso de crear símbolos, desde el guion o la dirección, desde el punto de vista de la creación misma, siempre va a haber una intención , por lo menos en mi caso, en mi experiencia ha sido así. Dentro de lo que estoy diciendo cómo puedo potenciar el poder de la imagen y el sonido para generar significado, simbolismo y no necesariamente hacer las cosas, como se dice on the nose, o sea ser muy dichas, sino más bien, generar significado	Los elementos del lenguaje cinematográfico, tales como el sonido, los encuadres, los ángulos, pueden ser potenciados por el director, es él o ella quien toma la decisión de convertir estos elementos en símbolos. Los componentes, es decir el argumento de la narrativa y los personajes se usan para comunicar la
		Sonido				
		Movimiento de cámara				
	Composiciones	Colores				
		Espacios				
		Centralidad				
		Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena				
Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena					
	Uso de espacios para influenciar en la escena					
	Tiempo					
Simbolismo audiovisual	Componentes	Argumento				
		Personajes				

desde el nivel iconográfico		Géneros cinematográficos	<p>el simbolismo es el lenguaje cinematográfico, saber cómo funciona el lenguaje cinematográfico y la narrativa cinematográfica. El lenguaje cinematográfico nos ayuda a nosotros a conocer cuáles son los distintos elementos que tiene el audiovisual para poder crear, para poder comunicar y poder narrar. Dentro de estos está el color, está la composición, está la angulación, la simetría, las formas, las líneas, todo eso, todo lo que conforma el producto audiovisual. Entonces sí conozco, sí conozco bastante del simbolismo audiovisual, como te digo hasta el día de hoy es algo que se me ha quedado de los cursos y eso es lo que yo vengo utilizando en mis proyectos, tanto</p>	<p>cruz, sí, por ejemplo, tiene algún tatuaje, si es de alguna tribu, si es de algo. Yo creo que el simbolismo nos ayuda bastante a desarrollar y dar entender de que más o menos va tratando la película y cómo vas construyendo los personajes a través de como ellos lucen y qué símbolos están usando.</p>	<p>a través de sensaciones de símbolos de elementos que en suma, en suma de todos los elementos, pues pueda generar ese shock o esas emociones, eso significados que van a ser leídos por el público no necesariamente en la forma en que tú te esperas, pero si hay una intención, que en su mayoría el objetivo es que sea percibida. Pero no es parte del principio del proceso creativo, eso va tomando forma en el camino, ya más cuando empiezas a traducir una historia en imágenes. El guion puede suscitar, el guion siempre puede sugerir, pero finalmente, te lo digo tanto como guionista y como director, en el guion yo puedo siempre tratar de sugerir o imbuir de simbolismo a momentos importantes de la</p>	<p>construcción de la película, para entender de qué trata, y esto se complementa con un guion que sugiera un simbolismo a los momentos importantes de la historia.</p>
	Temas convencionales	<p>Mitemas</p> <p>Mitologemas</p>				
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas	<p>el simbolismo es el lenguaje cinematográfico, saber cómo funciona el lenguaje cinematográfico y la narrativa cinematográfica. El lenguaje cinematográfico nos ayuda a nosotros a conocer cuáles son los distintos elementos que tiene el audiovisual para poder crear, para poder comunicar y poder narrar. Dentro de estos está el color, está la composición, está la angulación, la simetría, las formas, las líneas, todo eso, todo lo que conforma el producto audiovisual. Entonces sí conozco, sí conozco bastante del simbolismo audiovisual, como te digo hasta el día de hoy es algo que se me ha quedado de los cursos y eso es lo que yo vengo utilizando en mis proyectos, tanto</p>	<p>cruz, sí, por ejemplo, tiene algún tatuaje, si es de alguna tribu, si es de algo. Yo creo que el simbolismo nos ayuda bastante a desarrollar y dar entender de que más o menos va tratando la película y cómo vas construyendo los personajes a través de como ellos lucen y qué símbolos están usando.</p>	<p>a través de sensaciones de símbolos de elementos que en suma, en suma de todos los elementos, pues pueda generar ese shock o esas emociones, eso significados que van a ser leídos por el público no necesariamente en la forma en que tú te esperas, pero si hay una intención, que en su mayoría el objetivo es que sea percibida. Pero no es parte del principio del proceso creativo, eso va tomando forma en el camino, ya más cuando empiezas a traducir una historia en imágenes. El guion puede suscitar, el guion siempre puede sugerir, pero finalmente, te lo digo tanto como guionista y como director, en el guion yo puedo siempre tratar de sugerir o imbuir de simbolismo a momentos importantes de la</p>	<p>construcción de la película, para entender de qué trata, y esto se complementa con un guion que sugiera un simbolismo a los momentos importantes de la historia.</p>
		A través de figuras metonímicas				
		A través de figuras literales				
		A través de personajes				
		A través de argumentos				
		A través del género				
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos				
		Por el contexto histórico				
		Por el contexto social				
		Por el contexto político				

		<p>Por el contexto económico</p>	<p>como director, como asistente de dirección. A ver, al saber de este simbolismo, de esta narrativa del lenguaje cinematográfico me permite poder aportar a la historia a la que estoy creando, saber para qué sirve, el saber cómo se usa, me ayudan a componer con todos ellos una imagen final que dentro de todo tiene que expresar la idea, el proyecto, la temática, el mensaje. Porque sobre todo aparte de brindar información, generan sensaciones y nosotros aparte de lo literal, que son los diálogos, que son la cantidad de personajes, son los contextos; nosotros queremos transmitir a partir de las imágenes sensaciones, entonces, una línea recta te genera una sensación, una línea horizontal, una línea vertical te</p>		<p>historia o características específicas del personaje o lo que quiero decir a, no sé, haciendo alusión a historias, a tropos, a mitología, qué sé yo, ¿no? Pero finalmente va a ser decisión de dirección y cómo esto se traduce en imágenes y sonidos que va a aceptar o va a proponer la traducción de esto al lenguaje cinematográfico que puede llevarlo a simbolismos. Entonces, ¿qué tanto sé? Tendría que responderte desde lado de la creación de sus símbolos, cómo es el proceso, ¿no? Y cada historia, cada cosa que he trabajado ha sido bastante diferente, pero usualmente se va encontrando en el camino. Esto de acá me lleva a esta historia, me lleva esto que quiero representar, a estos espejos que hay entre</p>	
--	--	----------------------------------	---	--	--	--

			<p>genera sensaciones distintas, escaleras hacia arriba, escaleras hacia abajo, planos de arriba a abajo, planos de abajo a arriba te generan diferentes tipos de sensaciones en diferentes objetos, personajes, situaciones. Se considera que es un atributo, uno de los atributos por no decir de los más importantes a la hora de crear cine.</p>		<p>personajes entre imágenes y empieza a solidificarse en ese proceso creativo usualmente de mesa, es decir, quiero hacer este símbolo. No tanto me haya dedicado al análisis de símbolos cinematográficos o algo, sino más que nada te puedo contar desde el proceso de creación.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

INFORMACIÓN CATEGORÍA: SIMBOLISMO AUDIOVISUAL			Pregunta 2: ¿Considera usted que es importante tener en cuenta el simbolismo audiovisual a la hora de desarrollar una película? ¿Por qué?			
			INFORMANTES CLAVE			INTERSECCIÓN
			ENTREVISTADO 1 Alejandro Cook	ENTREVISTADO 2: Alexandra Cuya	ENTREVISTADO 3: Roger Vergara Adriazén	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	De hecho, es importantísimo tener en cuenta el simbolismo audiovisual en lenguaje cinematográfico a la hora de grabar una película o desarrollar	¿Es importante tener en cuenta el simbolismo audiovisual a la hora de desarrollar una película? Obviamente si,	Cada historia tiene su forma de contarse y probablemente hay unas, o sea, yo sé que hay muchos directores que te dicen "hay mil formas de contar una	Los elementos y su aporte a la narrativa son parte importante del simbolismo audiovisual, con ellos se le da un
		Sonido				
		Movimiento de cámara				
	Composiciones	Colores				
		Espacios				
		Centralidad				

	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena	una película. En mi caso, yo muchas de las veces cuando escribo un proyecto que sé que también voy a dirigir, o cuando solo escribo un proyecto, si tengo como una idea de cómo quiero o como quisiera que se vea eso y lo describo a la hora de escribir. En caso tenga un guion, también esas primeras imágenes que vienen a mi cabeza dentro de todo tienen muchos elementos del simbolismo de visual. Dentro de todo esta es la clave, uno tampoco tiene que cernirse a las reglas del simbolismo audiovisual, no todo lo negro es malo y lo blanco es bueno. Con lo que te digo con esto es: si es que un ángulo usualmente significa esto o según la narrativa que tengas, según la propuesta, según el tema y las emociones que quiero	uno tiene que hacer una investigación sobre cuáles son los símbolos que se utilizan dependiendo la cultura, del contexto, como dije, no sé, si hubiera un problema político, si hubiese algo sobre, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial: ¿Qué significa esa cosa, no me acuerdo el nombre, pero el símbolo de los nazis? ¿O Qué significaba si alguien tenía, no sé, ese tipo de comida en la mesa? ¿Es porque era de tal país? ¿Era porque era un refugiado? O sea, es como que cada cosa nos va a ir ayudando a ir	historia”, pero no son 1000 personas escribiendo, desarrollando, tomando decisiones sobre esa historia, no lo son. A menos que sea como un mismo cuento que ha sido 20.000 veces adaptado, usualmente son una cantidad limitada de personas que toman decisiones sobre cómo contar esta historia. Y se descarga en dos partes del proceso muy importantes: en el equipo de guionistas y luego en el equipo dirección, de cómo contarlo. El simbolismo audiovisual como tal, es un recurso que no necesariamente va a ser aplicado a todas las historias porque no todas lo necesitan. Pero van a haber historias que solamente van a poder ser contadas a través de muchos símbolos y que va a ser	significado a las características de los personajes o las escenas, esto depende de los ángulos, los planos, los espacios y qué emociones se quieren transmitir. Es importante tener el concepto de la película claro desde un inicio. Para crear una película se debe saber del contexto histórico, político o social de tus personajes, su situación económica, pues con esto se identifican sus características y su posible desarrollo.
Uso de planos para influenciar en la escena						
Uso de espacios para influenciar en la escena						
Tiempo						
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento	Dentro de todo esta es la clave, uno tampoco tiene que cernirse a las reglas del simbolismo audiovisual, no todo lo negro es malo y lo blanco es bueno. Con lo que te digo con esto es: si es que un ángulo usualmente significa esto o según la narrativa que tengas, según la propuesta, según el tema y las emociones que quiero	uno tiene que hacer una investigación sobre cuáles son los símbolos que se utilizan dependiendo la cultura, del contexto, como dije, no sé, si hubiera un problema político, si hubiese algo sobre, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial: ¿Qué significa esa cosa, no me acuerdo el nombre, pero el símbolo de los nazis? ¿O Qué significaba si alguien tenía, no sé, ese tipo de comida en la mesa? ¿Es porque era de tal país? ¿Era porque era un refugiado? O sea, es como que cada cosa nos va a ir ayudando a ir	historia”, pero no son 1000 personas escribiendo, desarrollando, tomando decisiones sobre esa historia, no lo son. A menos que sea como un mismo cuento que ha sido 20.000 veces adaptado, usualmente son una cantidad limitada de personas que toman decisiones sobre cómo contar esta historia. Y se descarga en dos partes del proceso muy importantes: en el equipo de guionistas y luego en el equipo dirección, de cómo contarlo. El simbolismo audiovisual como tal, es un recurso que no necesariamente va a ser aplicado a todas las historias porque no todas lo necesitan. Pero van a haber historias que solamente van a poder ser contadas a través de muchos símbolos y que va a ser	significado a las características de los personajes o las escenas, esto depende de los ángulos, los planos, los espacios y qué emociones se quieren transmitir. Es importante tener el concepto de la película claro desde un inicio. Para crear una película se debe saber del contexto histórico, político o social de tus personajes, su situación económica, pues con esto se identifican sus características y su posible desarrollo.
		Personajes				
		Géneros cinematográficos				
	Mitemas					
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Temas convencionales	Mitologemas	Dentro de todo esta es la clave, uno tampoco tiene que cernirse a las reglas del simbolismo audiovisual, no todo lo negro es malo y lo blanco es bueno. Con lo que te digo con esto es: si es que un ángulo usualmente significa esto o según la narrativa que tengas, según la propuesta, según el tema y las emociones que quiero	uno tiene que hacer una investigación sobre cuáles son los símbolos que se utilizan dependiendo la cultura, del contexto, como dije, no sé, si hubiera un problema político, si hubiese algo sobre, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial: ¿Qué significa esa cosa, no me acuerdo el nombre, pero el símbolo de los nazis? ¿O Qué significaba si alguien tenía, no sé, ese tipo de comida en la mesa? ¿Es porque era de tal país? ¿Era porque era un refugiado? O sea, es como que cada cosa nos va a ir ayudando a ir	historia”, pero no son 1000 personas escribiendo, desarrollando, tomando decisiones sobre esa historia, no lo son. A menos que sea como un mismo cuento que ha sido 20.000 veces adaptado, usualmente son una cantidad limitada de personas que toman decisiones sobre cómo contar esta historia. Y se descarga en dos partes del proceso muy importantes: en el equipo de guionistas y luego en el equipo dirección, de cómo contarlo. El simbolismo audiovisual como tal, es un recurso que no necesariamente va a ser aplicado a todas las historias porque no todas lo necesitan. Pero van a haber historias que solamente van a poder ser contadas a través de muchos símbolos y que va a ser	significado a las características de los personajes o las escenas, esto depende de los ángulos, los planos, los espacios y qué emociones se quieren transmitir. Es importante tener el concepto de la película claro desde un inicio. Para crear una película se debe saber del contexto histórico, político o social de tus personajes, su situación económica, pues con esto se identifican sus características y su posible desarrollo.
		A través de figuras metafóricas				
		A través de figuras metonímicas				
A través de figuras literales						
	Reconocimiento de valores simbólicos					

		A través de personajes	transmitir tú puedes crear la narrativa que tú quieras con el simbolismo audiovisual.	contando y construir una mejor historia.	necesario tenerlo desde la propuesta, ¿no?
		A través de argumentos		Enriquece mucho la investigación y en eso vas a encontrar símbolos que te van a ayudar a contar mejor lo que estés construyendo, sea en película o sea publicidad, cuando por ejemplo tenemos un público objetivo determinado, tenemos que decir: Okay, este tipo de persona, usa esto, por ejemplo, una mamá, pero tipo muy de sector, es diferente una mamá de sector A y de, no sé, sector C, vas a encontrar diferentes símbolos, en su casa, en su	Siempre es necesario tener muy claro cuál es la propuesta que se tiene a nivel conceptual para el desarrollo de una película, cuando una película no tiene un concepto claro, se siente. Cuando la película tiene un concepto un desarrollo conceptual de sus áreas a través de la fotografía, la dirección de arte, la misma dirección, se siente en la película que tiene un concepto muy fuerte, ¿no? Entonces siempre es necesario, creo, ese nivel de reproducción en dónde ese trabajo de mesa conceptual va a ser que se beneficie la película. Pero no necesariamente todas las películas van a tener una propuesta conceptual que incluya simbolismos, el símbolo como un recurso. Yo creo que siempre se va
		A través del género	O sea, si yo tengo una narrativa en la que todos son malos, todos los personajes son malos, obviamente no voy a utilizar de elementos que realzan la malevolencia de una persona porque todos son lo mismo, ¿no?		
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Entonces lo que tengo que hacer es crearle un simbolismo diferente a cada uno para poder saber qué diferencia entre personajes existen, para poder saber qué personaje tiene algo diferente, qué personaje es más vulnerable, qué personaje tiene tal y tal; saber mucho del pasado del personaje, saber mucho del contexto en el que se está llevando a cabo. A partir de esto, se crean diferentes cosas, se		
		Por el contexto histórico			
		Por el contexto social			
		Por el contexto político			
		Por el contexto económico			

			<p>crea la composición del director que es como qué planos va a elegir, se crea la fotografía para saber qué planos va a utilizar, qué nivel de contraste utilizar, qué tan oscura va a ser la imagen, qué tanto se va a ver una imagen. Y también el área de arte, de la dirección de arte, que es la decoración, el set, el diseño, todo esto también entra ahí, ¿no? Ellos también pueden ir proponiendo según los lineamientos y la narrativa del director, qué es lo que ellos necesitan para poder transmitir lo que tú quieras, si todos los personajes son malos, todos van a mantener líneas verticales, hay alguna otra forma de desarrollar y de diseñar sus propios espacios. Entonces, si, yo considero que es bastante importante, no solamente de los</p>	<p>cocina, por ejemplo, qué tipo de cositas tiene. Un montón de investigación en ver como esa persona se desarrolla, y, nuevamente el contexto político, contexto social, contexto económico, y todo está regido bajo los símbolos.</p>	<p>a poder analizar, creo que eso va más para otras preguntas, a nivel contextual, nivel histórico, en distintos niveles el desarrollo en la película y cómo termina siendo su desarrollo. ¿Qué tipo de lenguaje utiliza? Depende de muchos factores de análisis, pero el símbolo como tal no necesariamente es, los símbolos audiovisuales, no necesariamente es un recurso que se aplica a todas las historias que se quieren contar. Ahora, si es necesario que haya un trabajo de conceptualización, sobre todo de las direcciones, de las áreas que iban a trabajar directamente con la imagen y con el sonido, porque de esa manera van a tener muy claro el proceso que se debe seguir y qué recursos van a</p>	
--	--	--	--	---	--	--

			<p>directores sino también de lado dirección de foto, hasta del sonido, hasta del vestuario, y nada es cuestión de tener muy en cuenta y de tener run tables en las que todo el mundo habla respecto y todo el mundo diga okay okay que salgan a la mesa, todo lo que se puede poner en la mesa para poder desarrollar el proyecto, que tenga los correctos los requerimientos visuales, la correcta narrativa y que todo sea bastante adecuado, verosímil a lo que se quiere narrar, y si es que estamos rompiendo un poco con la narrativas, pues... ¿Por qué? ¿Por qué es que estoy usando está forma o tal y tal y tal para este personaje si da una sensación distinta? ¿Esa es la sensación que tal vez quería transmitir el</p>		<p>necesitar. Esto está ligado directamente al presupuesto, o sea, ¿cómo vas a contar esto? ¿Con qué movimientos de cámara? ¿Con qué tipo de soportes? Y todo eso implica dinero, entonces, para poder presupuestar realmente cómo se realizará una película tiene que haber un desarrollo conceptual de la misma, para saber cómo se va a traducir, cómo se van a lograr esas imágenes a través de una serie de recursos técnicos.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

			director? ¿Un falso propósito o algo por el estilo?			
--	--	--	---	--	--	--

INFORMACIÓN CATEGORÍA: SIMBOLISMO AUDIOVISUAL			Pregunta 3: ¿Alguna vez ha escuchado sobre los niveles panofskyanos?			
			INFORMANTES CLAVE			INTERSECCIÓN
			ENTREVISTADO 1 Alejandro Cook	ENTREVISTADO 2: Alexandra Cuya	ENTREVISTADO 3: Roger Vergara Adriazén	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Sinceramente, he escuchado muy poco de los niveles panofskyanos, recién lo he escuchado ahora y me pareció algo súper interesante, me parece algo bastante importante, a la hora de analizar productos. Dentro de todo, creo que, a la hora de enseñarnos esto, no lo enseñan de alguna otra forma, reconozco las cualidades del método, nunca personalmente me lo han enseñado como tal, pero reconozco que ofrecen los niveles a los que	No, no había escuchado.	Sinceramente, recién lo he leído a través de tu contacto, he buscado un poco más en internet sobre qué es lo que propone para, sobre todo el análisis, de contenido que se puede traducir directamente a lo que estás haciendo tú, del contenido audiovisual cinematográfico, televisivo. Entonces, previamente a este contacto no había escuchado de Panofsky.	Los entrevistados no dieron más información respecto al método panofskyano.
		Sonido				
		Movimiento de cámara				
	Composiciones	Colores				
		Espacios				
		Centralidad				
		Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena				
	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena				
		Uso de espacios para influenciar en la escena				
		Tiempo				
Argumento						
Simbolismo audiovisual	Componentes	Personajes				

desde el nivel iconográfico		Géneros cinematográficos	este este método evalúa, sobre el simbolismo. Entonces sí, me parece pese a que no lo he escuchado antes, sí siento que estoy muy familiarizado con el tema.			
	Temas convencionales	Mitemas Mitologemas				
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas				
		A través de figuras metonímicas				
		A través de figuras literales				
		A través de personajes				
		A través de argumentos				
		A través del género				
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos				
		Por el contexto histórico				
		Por el contexto social				
		Por el contexto político				

		Por el contexto económico				
--	--	---------------------------	--	--	--	--

INFORMACIÓN CATEGORÍA: SIMBOLISMO AUDIOVISUAL			Pregunta 4: ¿Considera importante conocer el contexto histórico, cultural o social de una película antes de verla? ¿Podría sugerir que enriquece la experiencia como espectador? ¿Por qué?			
			INFORMANTES CLAVE			INTERSECCIÓN
			ENTREVISTADO 1 Alejandro Cook	ENTREVISTADO 2: Alexandra Cuya	ENTREVISTADO 3: Rogger Vergara Adriazén	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Considero que es de suma importancia conocer el contexto histórico, cultural o social de una película antes de verla. Al mismo tiempo, tampoco puedo decir que está mal no hacerlo, porque yo siento que si tú vas a ver una película sin nada y terminas la película conociendo el contexto histórico, cultural, social, la película ya cumplió su rol, dentro de todo, claro, eres un	No, eso no es un trabajo del exportador, es un trabajo netamente de la persona que hace la película, o sea yo, a la hora de hacer la película, yo como productor audiovisual, como persona que hace la película, el realizador, es mi trabajo hacer una investigación previa de cómo es esto. Porque por último si es que la gente quiere saber cómo	Yo creo que una película, al verla, te va a contar sobre su contexto. O sea, al ver la película de por sí, el trabajo de un guionista, un director es contarte sobre todo en el primer acto, el mundo ordinario de los personajes. No necesariamente siento que tendrías que tener una investigación de la película, tener estos datos extra, de saber en qué contexto se hizo, cuál es la historia detrás, por qué se hizo en este contexto, que es lo que	Es importante conocer el contexto antes de ver una película, el propósito de todo director es enriquecer al espectador con su obra. Investigar, hacer entrevistas y más es lo que se necesita para desarrollar una historia y transmitir las ideas necesarias. Sin embargo, no es necesario conocer el contexto
		Sonido				
		Movimiento de cámara				
	Composiciones	Colores				
		Espacios				
		Centralidad				
	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena				
		Uso de planos para influenciar en la escena				
		Uso de espacios para influenciar en la escena				
		Tiempo				
	Componentes	Argumento				

Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Temas convencionales	Personajes	cerebrito si ves esta película ya sabiendo todo, pero si una persona que no sabe ve la película y se entera de todo, se entera de los contextos sociales, se entera de todo, y puede hablar de eso después de ver la película, el autor ha sido bueno. El autor, el director de fotografía, el director de arte, los investigadores, el guionista, toda la gente, que ha cumplido de una forma eficiente con la creación de la película. Lo que sé es que sí es enriquecedora, como tú dices, puede enriquecer la experiencia como espectador, de todas maneras, de todas maneras. O sea, si nosotros vamos a ver una película sobre	era la vida en los años 20 y yo te pongo a, no sé, una chica con un pantalón de cuero, estamos mal, ¿no? Porque antes, en los años 20, las mujeres no usaban pantalón, entonces yo estoy dándole mala información a las personas. A menos que se trate de una chica que viaja en el tiempo desde los 80, que ahí ya usaban el pantalón de cuero, ya tiene más sentido. Pero yo te estoy contando que ella viaja en el tiempo, sino yo voy a dar una mala información y realmente, o sea, pierde un montón de sentido, porque tú lo que quieres es llegar a trasladar a las personas que están viendo esa	quería representar... Porque siento que puede sugerir o puede condicionar la lectura que tengas de la película como una obra en sí. Lo mismo me pasa con una serie de piezas de arte, en general, entre novelas, de literatura, cómic, una pintura, tú puedes apreciarla sin necesariamente tener todos estos códigos contextuales previos. Si una obra necesita, para apreciarse, toda esta información siento que es una obra, que está apuntando a un nicho porque no estaríamos hablando de algo que apunte a un público ni masivo, ni popular. El cine, y hablando específicamente de cine, es un medio masivo, porque busca las grandes audiencias, la película más independiente que haya igual va a estar inmersa en el en el medio que significa el cine, que	histórico, político, económico o social de una película para disfrutarla. Este conocimiento funciona para una segunda revisión de la película, en donde se complementa lo que el espectador ya conocía y se le motiva a sumergirse más en la historia observada.
		Géneros cinematográficos				
		Mitemas				
		Mitologemas				
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas	cerebrito si ves esta película ya sabiendo todo, pero si una persona que no sabe ve la película y se entera de todo, se entera de los contextos sociales, se entera de todo, y puede hablar de eso después de ver la película, el autor ha sido bueno. El autor, el director de fotografía, el director de arte, los investigadores, el guionista, toda la gente, que ha cumplido de una forma eficiente con la creación de la película. Lo que sé es que sí es enriquecedora, como tú dices, puede enriquecer la experiencia como espectador, de todas maneras, de todas maneras. O sea, si nosotros vamos a ver una película sobre	era la vida en los años 20 y yo te pongo a, no sé, una chica con un pantalón de cuero, estamos mal, ¿no? Porque antes, en los años 20, las mujeres no usaban pantalón, entonces yo estoy dándole mala información a las personas. A menos que se trate de una chica que viaja en el tiempo desde los 80, que ahí ya usaban el pantalón de cuero, ya tiene más sentido. Pero yo te estoy contando que ella viaja en el tiempo, sino yo voy a dar una mala información y realmente, o sea, pierde un montón de sentido, porque tú lo que quieres es llegar a trasladar a las personas que están viendo esa	quería representar... Porque siento que puede sugerir o puede condicionar la lectura que tengas de la película como una obra en sí. Lo mismo me pasa con una serie de piezas de arte, en general, entre novelas, de literatura, cómic, una pintura, tú puedes apreciarla sin necesariamente tener todos estos códigos contextuales previos. Si una obra necesita, para apreciarse, toda esta información siento que es una obra, que está apuntando a un nicho porque no estaríamos hablando de algo que apunte a un público ni masivo, ni popular. El cine, y hablando específicamente de cine, es un medio masivo, porque busca las grandes audiencias, la película más independiente que haya igual va a estar inmersa en el en el medio que significa el cine, que	histórico, político, económico o social de una película para disfrutarla. Este conocimiento funciona para una segunda revisión de la película, en donde se complementa lo que el espectador ya conocía y se le motiva a sumergirse más en la historia observada.
		A través de figuras metonímicas				
		A través de figuras literales				
		A través de personajes				
		A través de argumentos				
		A través del género				
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos				
		Por el contexto histórico				
		Por el contexto social				

		Por el contexto político	<p>sendero luminoso, nosotros sabemos todo lo que ha pasado, nosotros lo hemos aprendido en el colegio, nosotros lo sabemos entonces vemos la película, sabemos lo que ha pasado y enriquece muchísimo más. Pero si una persona extranjera, que no conoce sobre terrorismo y quiere ver una película para aprender un poco al terrorismo y la película se lo enseña. ¿Quién ganó más? ¿El que ya sabía y se enriqueció y lo vio de una forma más visual? ¿O la persona que no sabía nada y ahora sabe mucho más? La</p>	<p>película hacia ese contexto, hacia esa historia, a través también de la construcción de los personajes. Yo creo que, tanto en el storytelling, como en la parte estética, ¿cómo está vestido? ¿qué colores usa? ¿por qué usa esos colores? Todo eso va a decir sobre la persona y sobre los personajes en sí, ¿no? O sea, cuando tú conoces a una persona, vas a reconocerla por cómo se viste, o en qué trabaja, no es que estés juzgando y estereotipando tanto, realmente es como más o menos tú vas a ir construyendo la historia del personaje y realmente si, muchas veces, no</p>	<p>es un medio masico. El tener necesidad de tener toda esta información antes de disfrutar de la obra, me parece que condiciona la lectura de la obra. Lo que no significa que si tú tienes acceso esta información puedas entender otras cosas, o puedas disfrutar de distinta manera la lectura de la película. Pero creo que no debería condicionarse, o sea, el público en general debería poder tener acceso a la lectura de cualquier obra cinematográfica o audiovisual, y debería poder disfrutarla sin necesidad de detener este análisis contextual, histórico previo. Ahora, yo creo que como todo proyecto y obra de medio masivo, más bien lo sugeriría al revés, o sea si tú ves una película, el objetivo de toda película es producir emociones, es producir esas</p>	
		Por el contexto económico	<p>forma en la que las películas y todo el contexto enriquece al espectador, yo creo que es una de las razones por las</p>			

			<p>cuales hacemos películas. Te puedo dar un ejemplo, necesariamente no me gusta meter mucho la política en mis proyectos, el contexto social sí, tal vez, cultural también, histórico también podría ser, ¿no? Pero yo escribo lo que yo quisiera escribir, yo escribo de lo que me gusta difundir, lo que me gusta transmitir, entonces sí para lo que me gusta transmitir o para lo que quiero transmitir en este proyecto, lo quiero transmitir en otra situación o en tal otra situación, es necesario tener o poner un poco más del aspecto cultural, del aspecto político, histórico y tal, y se va hacer bien. Porque si yo siento que de esa forma voy a transmitir</p>	<p>mucho, pero a veces hay un poco de cliché en las películas como para poder contextualizar mejor a las personas. Yo creo que, si bien, si es que yo creo una película, ponte sobre los años 20 y yo no sé mucho sobre los años 20, si yo quiero investigar, yo como espectador, como público quiero investigar sobre los años 20 antes de ver la película, entonces bacán. Pero no debería ser como un requisito saber sobre los años 20 para yo poder ver una película, la información que veo en la película debe ser suficiente para entender esa historia. Si yo</p>	<p>sensaciones, emociones y a través de la emoción, puede tenerse objetivos secundarios, como dar información, educación también, entretenimiento, etc. Pero lo que busca un autor de cine es producir emociones, es básicamente lo que queremos hacer. Ver una película debería ser descargado de otras cosas, o sea si falla en producirte emociones o necesitas esta información previa para sentir esas emociones, entonces la película no logró sus objetivos. Pero, la relectura si se puede beneficiar y si puede disfrutarse, sí puede ser enriquecedora la experiencia, después de haber visto la película, tener acceso a más información. Que es lo que suele suceder mucho con películas que están inmersas en un contexto muy específico, eso se llama aprendizaje</p>	
--	--	--	--	--	---	--

			<p>lo que quiero transmitir, bienvenido sea, voy a hacer la investigación necesaria, voy a hacer el research, voy a hacer las entrevistas que tenga que hacer para poder yo transmitir un contexto válido para el espectador en el que yo pueda desarrollar mi historia y así transmitir. Sea una película sobre el terrorismo, sin saber nada de terrorismo, imagínate. O una película no sobre el terrorismo, pero en la época del terrorismo, en la que no necesariamente se habla de terrorismo, en la que no necesariamente haya personajes relacionados con el terrorismo, pero por ahí está pasando algo, por ahí hay algo que pueda aportar a</p>	<p>quisiera saber mucho más sobre sobre, por ejemplo, hace poco vi Casa Blanca, que está situado en la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo, en un momento se ponen a cantar el himno nacional francés, entonces es como que okay, yo no sabía el himno francés, no me acordaba tanto sobre la Segunda Guerra Mundial, los exiliados y todo eso, pero como te va explicando y vas diciendo ah ya. Por otro lado, también los eventos importantes como la Segunda Guerra Mundial o lo que sea, son eventos que, tipo por cultura general la gente sabe que existieron, pero no</p>	<p>tangencial. La gente ve una serie que de pronto tiene un personaje histórico, que parece interesante, ha producido emociones en ellos, han llegado empatizar terminan, terminan de ver el capítulo y buscan en Google: Qué personaje histórico es, por ejemplo. Lo mismo sucede con películas que están, por ejemplo, inmersas, son en base a hechos narrados históricamente en algún periodo de la historia o han sido hechas en un contexto específico y quieren contar algo. O tiene algún discurso sobre ese contexto específico en que fue hecho. Hay dos cosas ahí, ¿no? Por ejemplo, una película que narre eventos históricos muy rebuscados o que no son de tanto conocimiento popular, por ejemplo, te pongo a "Belfast", que el año pasado o este año creo</p>	
--	--	--	---	--	--	--

			<p>mi película, lo que los personajes están viviendo en ese momento que tiene que ver con el terrorismo, voy a hacerlo. Entonces, nada, sí lo considero importantísimo, pero no lo considero primordial. A mi tal vez me gusta entrar a ver películas sin saber de qué tratan, y eso no está mal. ¿Por qué? Porque quiero saber que me van a enseñar, quiero saber que me voy a esperar. Entonces sí, es enriquecedor para la persona que lo sabe, pero si es aún más enriquecedor para la persona que lo está viendo: una buena película, eso es una buena película, porque tampoco quisiera que todo el mundo se estudie 1000 cosas antes de</p>	<p>tiene que necesariamente saber toda la historia y los años.</p>	<p>que fue nominada al Oscar, sobre estos enfrentamientos muy violentos entre protestantes y católicos. Lo que causa es que terminas de ver la película, no tenías ni idea, no entiendes 100% el tema con el contexto, en qué la película te va narrando el tema y de pronto al salir de la película mucha gente busca sobre eso en Google y empieza a aprender sobre un contexto histórico importante. Un caso diferente podría ser más bien de una película antigua que puede haber envejecido muy mal o puede más bien seguir siendo relevante a la fecha, es una película vieja, es una película de hace muchos años y no entiendes muy bien algunos referentes que se dan en ese momento, entonces también este aprendizaje tangencial</p>	
--	--	--	--	--	---	--

			<p>ver una película, ¿no? Eso tampoco me parece muy lógico que digamos.</p>		<p>hace que la gente busque información o se informe de este contexto en que fue hecha la película para que digas "Ah, mira". Siento que, en la relectura, siento que en el volver a revisar un contenido con nueva información ahí hay mayor deleite en el público y que no interrumpe la experiencia que como realizador uno busca, que es que el público en general, que la audiencia masiva pues pueda disfrutar de tu película sin tener que tener pasos previos, más que sentarte frente a la pantalla de cine o la pantalla televisión. Más bien esa relectura o que haya artículos al respecto, que haya entrevistas, o que se busque esta información, si puede alimentar mucho esa experiencia, pero ya en una relectura del contenido y no</p>	
--	--	--	---	--	---	--

					necesariamente en la primera experiencia.	
--	--	--	--	--	---	--

INFORMACIÓN CATEGORÍA: SIMBOLISMO AUDIOVISUAL			Pregunta 5: ¿Por qué los elementos audiovisuales tienen un rol importante en la creación de producciones audiovisuales?			
			INFORMANTES CLAVE			INTERSECCIÓN
			ENTREVISTADO 1 Alejandro Cook	ENTREVISTADO 2: Alexandra Cuya	ENTREVISTADO 3: Roger Vergara Adriazén	ELEMENTOS COINCIDENTES
Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Yo siento que los elementos visuales son importantes a la hora de desarrollar un producto audiovisual, es lo más importante dentro de todo, ¿no? Todo lo voy a resumir a la sensación: Tú estás viendo un producto audiovisual, tú estás viendo un producto que te muestra imágenes y sonidos, entonces, tú quieres que la persona a la hora de ver tu película, sienta, empatice, llore, grite, se enamore, haga un montón de cosas.	Sí, efectivamente tiene un rol súper importante en la creación de las producciones audiovisuales porque, o sea, tanto desde el diseño de set, qué es lo que quieren demostrar con eso, nuevamente, tiene que ver mucho con el contexto, con cómo es el personaje, qué historia vas a contar, qué nivel socioeconómico	Me imagino que por elementos visuales te refieres a todos los recursos, significantes, semánticos, sintácticos que se usan dentro del lenguaje audiovisual. Es básicamente imágenes y sonidos, las imágenes se desglosan en varios, los sonidos también, el silencio, el movimiento, el ritmo. Toda la serie de recursos que te permiten, dado el orden que se le dé en la película, generar un significado, un sentido.	Los elementos audiovisuales de una película son todos los recursos, significantes, semánticos, sintácticos que se usan dentro del lenguaje audiovisual. Los planos, movimiento de cámara y el sonido son importantes para contar una historia. Si lo que el director quiere, al momento de que
		Sonido				
		Movimiento de cámara				
	Composiciones	Colores				
		Espacios				
		Centralidad				
		Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena				
Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena					
	Uso de espacios para influenciar en la escena					
	Tiempo					
Simbolismo audiovisual	Componentes	Argumento				
		Personajes				

desde el nivel iconográfico		Géneros cinematográficos	una escritura, es un texto literario. Entonces, claro, a la hora de ya crearlo	es. Entonces, tiene mucho que ver con la creación en total de cómo vas a contar la historia y finalmente, cuál va a ser el resultado final visual. Otra cosa importante también sobre, por ejemplo, los planos y es como que, si son top view, un close up, etc. Es muy importante porque tú vas dándole énfasis a ciertos detalles y es como que tú vas guiando al espectador, qué es lo que quiere sentir y más allá de los cortos o las transiciones y eso qué tiene que ver mucho con la contextualización y a cuáles van a ser los símbolos.	Al final de cuentas, la edición, que es la que va a darle el orden a todos estos recursos y elementos, el orden que se decida es lo que va a generar el sentido que se le quiere dar a la obra. La pregunta me parece a la vez importante, como difícil de responder por eso, porque al final de cuentas, lo que hacemos los creadores es la selección de estos elementos audiovisuales y el orden que se le dé a estos elementos audiovisuales es lo que va a generar la creación de sentido para la obra, ¿no? Entonces, estamos hablando de que sí quiero hablar, si tengo un discurso, de una historia que contar que tiene un discurso siempre, pues voy a	veas su película, es que empatices o conectes con sus personajes, entonces hace uso de ángulos, planos o de la historia en sí para lograrlo. Los personajes también influyen en cómo se narra la película, sus reacciones ante los eventos y cómo transmiten sus emociones. Así mismo importa el diseño del set y los símbolos dentro de este. El orden que se le dé a los elementos audiovisuales es lo que va a generar un sentido para la obra, cómo el espectador lo interprete tiene que ver con sus
	Temas convencionales	Mitemas Mitologemas	¿cómo hago que la gente sienta esto que me está diciendo el guion? El guion me dice: es una es una edificación gigantesca ¿Cómo muestro una edificación gigantesca? Mis planos me tienen que ayudar, ¿no? Entonces si hago un plano desde muy abajo y veo al edificio altísimo obviamente voy a comunicar como si una hormiguita esté viendo hacia arriba y ve tremenda cosota. Otra cosa que también puedo utilizar es la comparación, no necesariamente tengo que hacer un plano desde abajo, pero puedo comparar esa edificación con otras que hay alrededor para poder ver su magnitud. Al mismo tiempo puedo no ver el edificio, pero puedo tener un plano larguísimo del ascensor, como que está subiendo y subiendo y			
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas				
		A través de figuras metonímicas				
		A través de figuras literales				
		A través de personajes				
		A través de argumentos				
		A través del género				
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos				
		Por el contexto histórico				
		Por el contexto social				
		Por el contexto político				

		<p>Por el contexto económico</p>	<p>subiendo. Imagínate que es un edificio aterrador, imagínate al personaje subiendo y subiendo y subiendo y subiendo los pisos. Ba, ba, ba... Los personajes están tensos, no saben a dónde están yendo, ven tal vez una ventana que está, por lo que ven como la ciudad crece y crece bajo sus pies. Y claro, hay diferentes formas de transmitir lo que está escrito en el guion, entonces siento que en pasos siguientes puedes tener el guion, es identificar los elementos audiovisuales, los elementos narrativos del lenguaje audiovisual o estos elementos audiovisuales para poder saber ya por dónde ir, ¿no? En el proceso de creación en general, lo que yo hago con un guion, un siguiente paso a la escritura del guion, es el desglose de planos, es el guion técnico. Entonces, lo</p>		<p>utilizar estos elementos para contarlos, es parte del lenguaje que voy a utilizar, es nuestro propio lenguaje audiovisual, ¿no? Entonces, ¿por qué es importante? Porque si eso no se cuenta nada. Una producción audiovisual, digamos una película, una serie de televisión, va a utilizar todos estos elementos para la generación de sentido y en unidades fractales, o sea desde la unidad mínima, que es una escena, las secuencias, los bloques y los capítulos si es una serie y todo eso está interconectado. Sin eso no hay nada, o sea la generación de sentido va desde la parte más lógica de la coherencia de un personaje, hasta la conformación del</p>	<p>conocimientos, emociones o códigos previos y esto los ayuda a ser capaces de reconocer en un contexto específico, ya sea social, histórico, político o cultural.</p>
--	--	----------------------------------	---	--	---	---

			<p>que se hace es colocar una línea al costado del guion: ¿De qué parte a qué parte? Nos señala desde el primer párrafo hasta el quinto párrafo, y haces una línea, yo quiero cubrir en estos cinco párrafos con este plano: un plano general abierto, okay, ¿qué más? Luego este personaje que es un poco sospechoso quiere hablar, hay que hacerle su plano, él es solamente aparece en algunos párrafos, okay, marco los párrafos en donde él aparece y digo: En este espacio, en el que está sentado este personaje, tiene que haber un poco menos de luz. El plano tiene que tal vez venirse desde el hombro hacia el lado, tal vez para un personaje un poco más lindo, los planos van desde adelante, o sea, vemos directamente su rostro no vemos como si alguien estuviera espiando. Y acá entra otra cosa, no sé,</p>		<p>bloque en una escena y la misma en función de las otras escenas en edición, el ritmo, los movimientos de cámara, el sonido, el silencio, la música incidental diegética, extradiegética. Toda la combinación de estos elementos, en la selección de cuáles van y en qué momento y en qué orden es lo que va a generar finalmente un impacto. Y no solo el sentido de cada una de las partes, como te digo, de forma fractal en una película o serie, sino también con el discurso que quiero dar. Y yendo un poco al análisis qué estás haciendo de Panofsky, pues a la vez es así también, que la suma de estos elementos y de la combinación específica o la repetición, la cadencia, la redundancia de</p>	
--	--	--	---	--	--	--

			<p>¿quieres crear una sensación de que alguien está espiando a todos estos personajes?</p> <p>Tenemos un montón de planos que vayan desde muy arriba, como cámaras de seguridad o como muy escondidos a través de objetos. Entonces hay un montón de formas en las que uno puede narrar una escena. Por ejemplo, el movimiento de cámara, también es súper importante, un movimiento de cámara super shaky, te da la sensación de persecución, tal vez una escena de televisión. Por ejemplo, en Los Juegos del Hambre se hizo básicamente, con movimiento de cámara a mano, paneos, tensión, Katniss corriendo, cuando se cae la cámara se cae con ella, también hay un tipo de cámara, cámara observadora, una tipo cámara observadora que siga a los personajes como si fuera consciente</p>		<p>ciertos elementos, van a generar un ritmo, puede ser poético, puede ser por redundancia para el cansancio también del espectador, no sé, muchas cosas que también puede generarte alusión al imaginario colectivo, a las imágenes que tiene la gente, a lo que está acostumbrado como audiencia, a los códigos que tiene audiencia en términos de género y también de símbolos, que puedan reconocer. Porque también tiene que ver con conocimientos o sensaciones, emociones, o códigos previos que sean capaces de reconocer en un contexto específico: temas contextuales, de dónde viene la audiencia y dónde viene la película. Si</p>	
--	--	--	---	--	--	--

			<p>de todo lo que está pasando. Después del guion, de tener el guion en manos, si eres el autor obviamente ya viste algunas cosas mientras lo escribías, pero supongamos que no, tienes el guion entre manos, y el guion también te genera sensaciones. ¿Cómo transmites esas sensaciones a los elementos narrativos? Ahí la chamba es del director, la chamba del director en comunicar esto a los jefes de área y comunicar esto a todo el mundo que se le tenga que comunicar para que chamberen en base a eso, junto a la directora de arte, va a hacer un trabajazo diseñando un cuarto que genere todo lo que el director quiere generar, con los planos que el director quiera generar. El director de fotografía va a hacer todo lo posible para proponer en estas simulaciones, en estos planos, en estos</p>		<p>tienen, como, sincronía de códigos van a poderlo leerlo mejor, por lo mismo también quién tiene más cultura cinematográfica o algo puede entender distintas capas de significado en una película que de pronto la audiencia masiva no. Pero no significa que necesariamente uno lo disfruta más que el otro, solamente que disfrutan cosas distintas porque el fin intrínseco de tanto la película o la serie es producir emociones, que es lo más básico y que toda audiencia, puede experimentar. A través de sus emociones, si puede haber otros objetivos secundarios, pero eso es lo más básico que uno quiere cuando se produce el arte audiovisual.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

			<p>movimientos, y poder aportar y decirle al director: Mira, acá has puesto un plano general, pero ¿qué pasa si angulamos un poco el plano general? ¿Qué pasa si este plano general tiene un movimiento? ¿Qué pasa si lo iluminó de tal forma? A partir de ahí se va creando una narrativa, y eso es, ya con todo planeado, ya con todo hecho, tienes una narrativa y hay que jugársela, hay que jugársela a que la narrativa tenga que ser constante, que tengas quiebres en la historia, porque los compuestos narrativos no siempre son los mismos, tú puedes crear un personaje solamente posicionando la cámara de una forma distinta a la que los has posicionado al resto en el resto del capítulo. Es tener la narrativa clara, a tener siempre la narrativa clara, siguiendo las reglas. ¿Qué voy a usar? ¿Qué otros</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>elementos voy a utilizar? ¿Qué me sirve? ¿Cómo puedo romper a este personaje? ¿Cómo puedo romper la narrativa? ¿Cómo puedo hacer más cosas con esto? Generar más sensaciones que no sean solo el guion y las actuaciones.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 6. FICHAS DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación N° 1		Película: Parásitos			Escena: 1		
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Se proyecta en la escena varias tomas con este encuadre, mostrando imágenes de la casa de la familia Kim.
				Vertical	X		Se observa este encuadre cuando Ki Woo está usando su celular, el cuadro con la medalla de honor, la araña al lado de la comida de Kim Ki-Taek, la caja de pizza.
				Entero		X	
			Sonido	Ambiental	X		Se escucha un tono musical de fondo durante toda la escena, este no tiene protagonismo en esta, pero le agrega un valor, por el uso de piano a tiempo medio.
				Musicalización		X	
				Ruido		X	
				Silencio		X	
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Se utiliza para hacerle seguimiento a Ki Woo y luego mostrar a sus padres en su habitación. Se usa para apuntar hacia la araña al lado de la comida de Kim Ki-Taek.

				Travelling	X		Se ve un travelling descendente al inicio de la escena, para mostrar la comparación entre la calle y dentro de la casa de la familia Kim. Se observa como si fuera la cámara en mano cómo sigue el celular de Ki Woo cerca al techo de su casa.
				Zoom		X	
				Foco		X	
		Composiciones	Colores		X		Durante toda la escena se aprecia un esquema de color complementario, se identifican porque se ven como opuestos en la rueda de color.
			Espacios	Simetría		X	
				Asimetría	X		Las tomas no cumplen con la regla de simetría, incluso están colocadas con la intención de mostrar una descomposición en la escena, los personajes a un lado y un objeto al otro.
			Centralidad			X	
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X	Hay ángulos de picada y contrapicada, pero estos no tienen un propósito que influya en el sentido de la escena.
			Uso de planos para influenciar en la escena			X	
			Uso de espacios para influenciar en la escena			X	

			Tiempo	Elipsis		X	
				Flashback		X	
				Condensación		X	
				Distensión		X	
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
			Personajes	Universales	X		Al ser la primera escena, no se puede definir con claridad el tipo de personajes que hay, sin embargo, lo que se observa se podría asumir como personajes que siguen un estereotipo de "personas de bajos recursos" por sus conversaciones y actitud al hablar.
				Superficiales		X	
				Profundo		X	
			Géneros cinematográficos	Acción		X	
				Aventura		X	
				Ciencia ficción		X	
				Comedia		X	
Drama		X					

			Fantasía		X		
			Suspense	X		Se puede tomar el suspense como parte de la escena, por el interés por el espectador de descubrir quiénes son las personas que observan en pantalla.	
			Terror		X		
		Temas convencionales	Mitemas			X	
			Mitologemas		X		La araña que se muestra mientras Kim Ki-Taek está comiendo, puede ser un presagio de lo que sucede más adelante. En la mitología náhuatl del México antiguo, las arañas eran uno de los animales relacionados con la muerte, la oscuridad y las tinieblas, por lo que, con frecuencia, se asociaban a Mictlantecuhtli, el dios de los muertos y del infierno.
		Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X
A través de figuras metonímicas				X		Cada objeto dentro de la escena representa el contexto socio-económico de la familia Kim, desde las medias colgadas al inicio, la bolsa de pan de hace días que está comiendo Kim Ki-Taek, hasta el baño con su inodoro colocado a altura (pues al vivir ellos en un	

						sótano, están más propensos a sufrir de inundaciones).
			A través de figuras literales		X	
			A través de personajes	X		Puedes reconocer el estilo de vida y su motivación de los personajes por su actitud frente al conflicto del momento (no tener wifi)
			A través de argumentos		X	
			A través del género		X	
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		Desde un inicio puedes entender cuál es la situación económica de la familia Kim por lo que te muestra la historia.
Narrador				X		
Relato				X		
Por el contexto histórico		Experiencias del espectador		X		
		Conocimiento previo		X		
Por el contexto social		Experiencias del espectador		X		
		Conocimiento previo	X		Conocer el estilo de vida de las familias en Corea influye en tu entendimiento de la situación de los personajes.	
Por el contexto político	Experiencias del espectador		X			

				Conocimiento previo		X	
				Experiencias del espectador		X	
			Por el contexto económico	Conocimiento previo	X		Conocer la economía de las familias de esa clase social en Corea influye en tu entendimiento de la situación de los personajes.

Ficha de Observación N° 2		Película: Parásitos			Escena: 2		
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	Observación
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Al mostrar a la familia, el fumigador en la calle, a Kim Ki-Taek mientras arma la caja.
				Vertical	X		Al momento de mostrar la caja de pizza, el celular con el video de la chica armando cajas,
				Entero	X		Para mostrar a toda la familia sentada y armando las cajas de pizza,
			Sonido	Ambiental		X	
				Musicalización		X	
				Ruido	X		El efecto de sonido de las cajas armándose, del fumigador (donde poco a poco el sonido se vuelve más fuerte) y la tos de los integrantes de la familia.

			Silencio		X	
			Panorámico		X	
		Movimiento de cámara	Travelling	X		Cuando Ki Woo se dirige hacia su familia, la cámara va en retroceso,. También cuando él se arrodilla, la cámara van en forma descendente.
			Zoom	X		Se observa la cámara acercándose lentamente hacia el rostro de Kim Ki-Taek.
			Foco	X		Para mostrar el celular, también se desenfoca el pie de Kim Ki-Taek.
			Colores		X	
	Composiciones	Espacios	Simetría		X	
			Asimetría	X		No hay una similitud entre las imágenes mostradas en las tomas, todas se muestran a un lado y no siguen una centralidad.
		Centralidad			X	
	Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X		Ángulo picado, para denotar que la familia vive dentro de un sótano, este también implica inferioridad.
		Uso de planos para influenciar en la escena		X		El plano detalle hacia el rostro del señor Kim Ki-Taek con el sonido de fondo, aporta a la personalidad del personaje, como alguien enfocado y centrado en su objetivo, en este

						caso, en armar las cajas sin importar que están rociándoles gas de fumigación.	
			Uso de espacios para influenciar en la escena	X		El hecho de que la familia viva en un sótano nos permite identificar su clase social.	
			Tiempo	Elipsis		X	
				Flashback		X	
				Condensación		X	
	Distensión			X			
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
			Personajes	Universales	X		Se entiende que estos personajes siguen el estereotipo de otras personas con su condición social.
				Superficiales		X	
				Profundo	X		Con el zoom hacia Kim Ki-Taek ya se puede entender que este personaje tiene una carga psicológica que se debería desenvolver durante la película.
Géneros cinematográficos			Acción		X		
	Aventura		X				
	Ciencia ficción		X				

			Comedia		X		
			Fantasía		X		
			Drama		X		
			Suspense	X		Hay un tono de intriga, sirve para querer descubrir más sobre los personajes.	
			Terror	X		El sonido dentro de la escena y los planos le dan un tono de miedo al personaje y a la escena en sí.	
	Temas convencionales	Mitemas			X		
		Mitologemas			X		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X	
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales			X	
			A través de personajes		X		Los protagonistas de esta escena son los personajes, con ellos se puede entender cuál es su motivación y su reacción frente a los sucesos, sobre todo de Kim Ki-Taek armando las cajas de pizza sin mostrar reacción alguna a la fumigación.
			A través de argumentos			X	

			A través del género			X		
		Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		El complemento de todos los elementos dentro de la historia permiten reconocer su intensidad.	
				Narrador		X		
				Relato		X		
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X		
				Conocimiento previo		X		
			Por el contexto social	Experiencias del espectador		X		
				Conocimiento previo	X		Mostrar a la familia usando angulos picados y que toda la escena sea dentro de un sótano, permite reconocer su situación social y cuáles son sus prioridades.	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X		
				Conocimiento previo		X		
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X		
				Conocimiento previo	X		En corea las personas que viven en sótanos son quienes menos dinero tienen, además el estilo de ropa que usan y su higiene representa estereotipadamente su situación económica.	

Ficha de Observación N° 3		Película: Parásitos			Escena: 4		
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Permite ver a la familia Kim en la mesa, luego a Min,
				Vertical	X		Se da un primer plano al maletín que trae Min a la familia Kim, luego a la roca,
				Entero	X		Se puede ver de cuerpo completo al señor borracho y cuando llega su amigo Min.
			Sonido	Ambiental		X	
				Musicalización		X	
				Ruido		X	
				Silencio	X		Solo se escucha las voces de los personajes, no hay ningún sonido adicional.
			Movimiento de cámara	Panorámico		X	
				Travelling		X	Al momento en que llega Min, la cámara lo sigue hasta que puede ver a la familia Kim, mientras Ki Taek habla la cámara lo sigo y luego cuando lo hace hoon Sook, también.
				Zoom		X	
Foco	X			Se desenfoca a la familia para darle más énfasis al maletín, luego se ve como desenfocan a Min para			

						enfocar a Ki Woo mientras toma en sus manos la roca		
		Composiciones	Colores		X	Hay diferentes variaciones del color verde en esta escena, quizás relacionado a la intriga de los personajes por a la roca que recibieron.		
	Espacios		Simetría			X		
			Asimetría		X		Las imágenes no se reflejan, se ve un dinamismo en las tomas.	
	Centralidad				X			
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X	Hay un ángulo contrapicado, pero este no le da un significado adicional a la escena.	
	Uso de planos para influenciar en la escena				X			
	Uso de espacios para influenciar en la escena				X	Tiene protagonismo la vista que tiene la familia hacia afuera, puesto que ven como los exteriores de su casa no son respetados, y tampoco hacen mucho para detenerlo.		
	Tiempo		Elipsis				X	
			Flashback				X	
			Condensación				X	
			Distensión				X	

Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
		Personajes	Universales	X		Choon Sook es muy fácil de comprender, pues expresa libremente cuáles son sus intereses, en este caso la comida.
			Superficiales		X	
			Profundo	X		Kim y Ki Taek afirman que la roca que les han regalado es metafórica, a pesar de que en su expresión se observa confusión, su intención es que asumas que saben lo que hacen o dicen.
		Géneros cinematográficos	Acción		X	
			Aventura		X	
			Ciencia ficción		X	
			Comedia	X		El personaje de Choon Sook le añade un toque burlesco a la escena.
			Fantasía		X	
			Drama		X	
			Suspense		X	
Terror			X			
	Mitemas		X			

		Temas convencionales	Mitologemas			X		
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X			Implícitamente se da a conocer al espectador que la roca tiene un significado metafórico, solo que aún no sabes cuál exactamente.	
		A través de figuras metonímicas			X			
		A través de figuras literales			X			
		A través de personajes			X			
		A través de argumentos		X			La conversación entre los Kim y Min refleja cómo estos primeros idolatran de cierta manera al último, denotando su asombro por lo que hace, además su gratitud por el regalo, incluso cuando no saben qué significa.	
		A través del género			X			
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia		X			Puedes reconocer su estilo de vida de los personajes por tan solo sus conversaciones y conforme van avanzando los sucesos.
			Narrador			X		
			Relato			X		
		Por el contexto histórico	Experiencias del espectador			X		
Conocimiento previo				X				

			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		La familia Kim piensa que todo lo que haga Min por ellos es un favor, puesto que él es de un rango "mayor" al de ellos, lo que se puede adaptar a la realidad en la que vivimos actualmente.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo	X		El estatus económico puede llegar a influenciar en su percepción de las cosas, en este caso, del regalo que reciben y qué significa este.

Ficha de Observación N° 4			Película: Parásitos			Escena: 8	
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Para ver la casa, las ventanas y sus puertas, cuando sale Moon Gwang.
				Vertical	X		Se detalla el timbre a la hora de tocarlo, los cuadros con los reconocimientos de la familia Park.

				Entero	X		Se usa mientras Ki Woo está subiendo la colina, dirigiéndose a la casa de los Park, esto sirve para dar énfasis en el espacio amplio de la zona.		
			Sonido	Ambiental		X			
				Musicalización			X		
				Ruido	X			El timbre, la puerta abriéndose, los pájaros cantando.	
				Silencio			X		
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Movimiento panorámico horizontal, para mostrar toda la casa y sus alrededores.		
				Travelling	X			Para seguir a Ki Woo mientras ingresa a la casa de los Park.	
				Zoom		X		Después de mostrar la casa en un plano entero, se apoya del zoom para reflejar a detalle el asombro de Ki Woo frente al hogar de los Park. Mientras Yeon-Kyo habla, para darle énfasis a su personaje.	
				Foco		X		Desde la espalda de Ki Woo, para ver la puerta, cuando Yeon-Kyo revisa los papeles de Ki Woo.	
		Composiciones	Colores			X		Colores verdes, rojos y tonos claros para mostrar la casa de la familia Park.	
			Espacios	Simetría				X	
				Asimetría			X		La mirada de la cámara nunca está en medio, por lo que siempre hay una visión angular frontal, lo que lo

							hace ver estéticamente bien sin quitarle el dinamismo.	
			Centralidad			X		
			Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena	X			Cuando Ki Woo sube las escaleras hacia el patio de la casa de la familia Park se usa un contrapicado, esto da la sensación de estar subiendo de status, se ayuda también de la luz resplandeciente.
				Uso de planos para influenciar en la escena		X		
				Uso de espacios para influenciar en la escena	X			Toda la casa y sus habitaciones son extensos, esto genera una sensación de estar abrumado, lo que se refleja en las tomas del rostro de Ki Woo.
				Tiempo	Elipsis		X	
			Flashback			X		
			Condensación			X		
			Distensión			X		
			Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X
Personajes	Universales	X				Al ser la primera introducción de la señora Yeon-Kyo, no se reconoce si será un personaje profundo, pero se puede identificar un poco de su personalidad por la forma en la que		

						habla y se mueve. Lo mismo para Moon Gwang.	
				Superficiales		X	
				Profundo		X	
			Géneros cinematográficos	Acción		X	
				Aventura		X	
				Ciencia ficción		X	
				Comedia		X	
				Fantasía		X	
				Drama	X		Se observa un diálogo entre los personajes.
				Suspenso		X	
		Terror			X		
		Temas convencionales	Mitemas		X		
			Mitologemas		X		
		Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X	
				A través de figuras metonímicas		X	
				A través de figuras literales	X		Todo lo que se ve, se entiende tal cual, no hay que buscarle otro significado.

			A través de personajes	X		Los protagonistas de la escena son los personajes, ellos permiten reconocer hacia donde se dirige la historia y cuál es su papel en ella.	
			A través de argumentos		X		
			A través del género		X		
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		Se puede entender cuál es la intención del director por medio de la historia que se va desarrollando en escena.	
			Narrador		X		
			Relato		X		
		Por el contexto histórico	Experiencias del espectador	Conocimiento previo		X	
				Conocimiento previo		X	
		Por el contexto social	Experiencias del espectador	Conocimiento previo	X		Se puede entender cuál es el contexto social de la familia Park al ver su casa, su ropa, su forma de hablar, etc.
				Conocimiento previo		X	
		Por el contexto político	Experiencias del espectador	Conocimiento previo		X	
				Conocimiento previo		X	
		Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X		El dinero que tiene se sobre entiendo por todo lo expuesto anteriormente: el tamaño de su casa,

							los accesorios que usan, los agregados dentro de esta y la forma de vestir de los que viven en ella.
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 5			Película: Parásitos			Escena: 19	
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		En todo momento está mostrándose un plano panorámico de los personajes, la casa, el mercado.
				Vertical	X		Para mostrar las frutas, el rostro de los personajes mientras analizan el plan, los cuadros, el detalle de la acción de Ki Woo con el durazno (refleja su concentración y precisión)
				Entero	X		Cuando los personajes caminan, se dirigen de un lado a otro, cuando Kim Ki Taek está bajando las escaleras,
			Sonido	Ambiental		X	
Musicalización	X			Utiliza una sinfonía de fondo que le da un toque teatral a toda la escena, aumenta de volumen de manera oportuna cuando la escena debe tomar más intensidad y disminuye			

							para permitirle al espectador prestar atención a la escena.
				Ruido		X	
				Silencio		X	
			Movimiento de cámara	Panorámico		X	
				Travelling	X		Se utiliza este movimiento para desplazar la vista de un lado a otro, para guiar la percepción del espectador. Sigue a los personajes de un lado a otro y te muestra su visión en la escena.
				Zoom			Se muestra a Ki Woo extrayendo las pelusas del durazno.
				Foco			Se desenfocan los fondos, se usa para darle protagonismo al detalle del ají en la pizza y luego a esta, cuando Kim Ki Taek le muestra el celular a Yeon Kyo. Sirve en la escena para mostrar a Ki Woo dramatizando las líneas para su padre y luego devolver la vista a su mamá limpiando su piso, o al resto de la familia observándolo.
				Colores	X		Se usa un color cálido para cuando la locación es dentro de una habitación y colores claros para los exteriores.
		Composiciones	Espacios	Simetría		X	
				Asimetría	X		El director tiene la intención de que los objetos estén en todo momento a un lado de la imagen, tanto cuando

							se muestra a detalle el ají de pizzería, o cuando presentan personajes en un lugar determinado.	
			Centralidad			X		
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X		
			Uso de planos para influenciar en la escena		X		Usa el desenfoque, planos detrás del personaje, y el de detalle para que la mirada del espectador no se pierda con todo lo que está sucediendo en escena.	
			Uso de espacios para influenciar en la escena		X		La posición de los objetos, la ubicación de los personajes y dónde se encuentran permite observar la escena sin perderse de ningún detalle.	
			Tiempo	Elipsis			X	
				Flashback			X	
				Condensación		X		Para mostrarte todo lo que se ve durante los días en los que se planea el despido de
				Distensión		X		En las tomas más importantes, cuando le echan los pelos de durazno, cuando miran hacia un objetivo o cuando realizan acciones a la paralela y la parte más sustancial, cuando el señor Kim Ki

							Taek recoge el “pañuelo ensangrentado”
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Personajes	Argumento		X		Toda la conversación entre los personajes aporta al entendimiento de la escena, cada oración que intercambian es un punto clave en la historia.
			Universales		X		
				Superficiales	X		La señora Yeon Kyo es influenciable y permite que los demás la guíen en el camino, no tiene mente propia y se observa en esta escena cuando va detrás de Kim Ki Taek en todo momento, dependiendo de lo que él le diga.
		Profundo	X		La dedicación de Ki Woo para desarrollar todo el guion para su padre, su actuación dentro de la escena y su intervención en todo momento, reflejan las medidas a las que llegaría por ayudar a su familia a “ascender”. Lo que también se observa en Kim Ki Taek cuando memoriza cada oración dentro de ese diálogo.		
		Géneros cinematográficos	Acción		X		
			Aventura		X		
			Ciencia ficción		X		

			Comedia		X		
			Drama	X		Hay uso de diálogos y monólogos entre los personajes.	
			Fantasia		X		
			Suspense		X		
			Terror		X		
	Temas convencionales	Mitemas			X		
		Mitologemas			X		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X	
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales		X		Lo que se observa en la escena es precisamente lo que es, no es necesario transferir esa idea a otro contexto o interpretarla de otra manera.
			A través de personajes		X		Son los protagonistas de la historia quienes te guían durante la experiencia cinematográfica, pues son ellos los que narran el desarrollo de los hechos.
			A través de argumentos			X	
			A través del género			X	

		Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		La historia se podría sostener por sí misma con las imágenes de respaldo, pero tienen un complemento, que es la narración.
				Narrador	X		Hay una voz en off que narra lo que deben hacer, lo que le sirve al espectador entender qué está pasando en la escena, esto complementa la historia.
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Entiendes la motivación de la familia Kim y todo su accionar, porque la misma escena te demuestra que en su mente lo que están haciendo es aceptable, es lo que “es necesario hacer para ascender”.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 6		Película: Parásitos			Escena: 29		
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Se muestra todo el sótano, la cocina, su baño, la cama de Geun Se.
				Vertical	X		Para los detalles en el rostro de Geun Se mientras come, la familia escuchando a escondidas.
				Entero		X	
			Sonido	Ambiental	X		Hay un sonido de persecución que le da el toque de terror a la escena al inicio.
				Musicalización		X	
				Ruido		X	
				Silencio	X		Más adelante, cuando están hablando, solo hay silencio de fondo.
			Movimiento de cámara	Panorámico		X	
				Travelling	X		La cámara sigue a Choong Sook mientras sigue a Moon-Gwang al sótano, y luego mientras recorre toda la habitación.
				Zoom		X	
				Foco	X		Mientras Moon-Gwang graba con el celular, para luego desenfocarlo y ver a la familia detrás.
			Composiciones	Colores	X		Se usa el verde para contrarrestar la oscuridad de la escena, lo que le agrega un tono lúgubre.

			Espacios	Simetría		X		
				Asimetría	X		Hay un desorden en las imágenes, no son perfectas.	
			Centralidad			X		
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X		El ángulo picado cuando Moon-Gwang se arrodilla, para dar la impresión de que el espectador es más que ella y esta es inferior, también demuestra su desesperación. También se usa cuando Geun Se sube las escaleras.	
			Uso de planos para influenciar en la escena			X		
			Uso de espacios para influenciar en la escena		X		El protagonista de la escena es el sótano, es una habitación cerrada que produce una sensación de encierro y de estar atrapado, como lo estuvo Geun Se.	
			Tiempo	Elipsis			X	
				Flashback			X	
		Condensación			X			
		Distensión			X			
Simbolismo audiovisual	Componentes	Argumento		X		Al inicio de la escena, el poder lo tiene Choong Sook, y se observa por		

	desde el nivel iconográfico						cómo fluye el argumento (ella respondiéndolo hostilmente y Moon-Gwang haciéndolo sumisamente), pero luego que descubren a la familia, los papeles se intercambian.	
				Personajes	Universales		X	
					Superficiales		X	
					Profundo	X		Geung Se está ido y no presta atención a su alrededor por la condición en la que se encuentra, sin embargo cuando describe el problema su voz es de derrota.
				Géneros cinematográficos	Acción		X	
					Aventura		X	
					Ciencia ficción		X	
					Comedia		X	
					Fantasía		X	
					Drama	X		Hay un intercambio de diálogos entre los personajes, son los que le indican al espectador qué está pasando.
Suspense	X		Al inicio la escena en sí genera sospecha y curiosidad por lo que está pasando, los juegos de cámara y el sonido no te dan información, es					

							más, apoyan al desconocimiento de la escena.
				Terror	X		La música, la falta de luz, los planos y el movimiento de cámara generan una sensación de incomodidad y para alguien susceptible podría ser hasta miedo.
		Temas convencionales	Mitemas			X	
	Mitologemas			X			
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X	
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales		X		Lo que se observa en pantalla es lo que el director quiere que veas tal cual, todo tiene un propósito explícito.
			A través de personajes			X	
			A través de argumentos		X		La dinámica entre los personajes cambia conforme pasan los segundos, esto se debe a los argumentos y el diálogo intercambiado.
			A través del género		X		El terror le agrega la intensidad a la escena y provoca una sensación de desesperación.
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia		X		Dentro de la historia nos enteramos que ese sótano se usaba antes como resguardo frente a alguna guerra contra Corea del Norte.

				Narrador		X	
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo	X		Corea del Norte y Corea del Sur fueron divididas y existe hasta la fecha un conflicto entre ambos, es por eso que cuando mencionan el propósito del sótano, si tiene una explicación lógica en la historia.
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Se sabe que las familias de clase social alta pueden permitirse comprar cosas con ciertos lujos, en este caso, una que tenga un sótano que sirva como bunker.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo	X		El conflicto político entre Coreano del Sur y Corea del Norte influye en la explicación del sótano de la casa.
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador	X		La familia tiene tanto dinero que compró una casa sin saber a detalle cada parte de esta.
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 7	Película: Parásitos	Escena: 31
----------------------------------	----------------------------	-------------------

Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.

Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No		
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Planos de partes de la casa, cocina y a las dos familias peleándose.	
				Vertical	X		Cuando se cae el celular, para mostrar los cuerpos tirándose unos sobre otros, cuando todas las manos intentan coger el celular,	
				Entero	X		Cuando se quiere mostrar la casa desde afuera	
			Sonido	Ambiental		X		
				Musicalización	X		Se escucha de fondo "In Ginocchio Da Te".	
				Ruido	X		La lluvia con un tono de tranquilidad, a pesar de que dentro de la casa el sonido es otro.	
				Silencio		X		
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Muy sutil, para mostrar cosas completas, como la casa o la cocina.	
				Travelling	X		Para seguir a los personajes de un lado a otro.	
				Zoom		X		
				Foco	X		Cuando intentan tomar el celular, el protagonista de la escena es este objeto y por lo tanto también el foco.	
			Composiciones	Colores		X		Se usan colores complementarios en la iluminación: verde y rojo.
				Espacios	Simetría		X	

				Asimetría	X		Perspectiva de la cámara de un lado.	
			Centralidad			X		
			Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X		
			Uso de planos para influenciar en la escena		X		Juegan con los movimientos de cámara y los planos, para que reconozcas la importancia del celular en la escena.	
			Uso de espacios para influenciar en la escena			X		
			Elementos y su aporte a la narrativa	Elipsis			X	
				Flashback			X	
				Condensación			X	
	Distensión			X		Cuando se cae el celular e intentan quitárselo de las manos entre ellos.		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X		
			Personajes	Universales		X		Hay un estereotipo en la actitud de cada uno y por cómo se comportan.
				Superficiales			X	
				Profundo			X	
			Géneros cinematográficos	Acción			X	
Aventura					X			

			Ciencia ficción		X	
			Comedia		X	
			Drama		X	
			Fantasia		X	
			Suspense	X		La incertidumbre persiste en toda la escena, al no saber quién tomará finalmente el celular.
			Terror		X	
	Temas convencionales	Mitemas			X	
		Mitologemas			X	
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas	X		La pelea por el celular puede reflejar la lucha por quién se queda con el derecho a la casa y a los lujos de esta a expensa de sus verdaderos dueños.
			A través de figuras metonímicas		X	
			A través de figuras literales		X	
			A través de personajes		X	
			A través de argumentos		X	
A través del género				X		

		Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		La historia se sostiene por sí misma en compañía de la musicalización y las imágenes en escena.
				Narrador		X	
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Ambas familias son de estatus sociales bajos, y muestran actitudes y modales limitados, pues ambas han vivido siempre sin hacer mayor esfuerzo.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 7	Película: Parásitos	Escena: 31
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.		

Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Planos de partes de la casa, cocina y a las dos familias peleándose.
				Vertical	X		Cuando se cae el celular, para mostrar los cuerpos tirándose unos sobre otros, cuando todas las manos intentan coger el celular,
				Entero	X		Cuando se quiere mostrar la casa desde afuera
			Sonido	Ambiental		X	
				Musicalización	X		Se escucha de fondo "In Ginocchio Da Te".
				Ruido	X		La lluvia con un tono de tranquilidad, a pesar de que dentro de la casa el sonido es otro.
				Silencio		X	
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Muy sutil, para mostrar cosas completas, como la casa o la cocina.
				Travelling	X		Para seguir a los personajes de un lado a otro.
				Zoom		X	
		Foco		X		Cuando intentan tomar el celular, el protagonista de la escena es este objeto y por lo tanto también el foco.	
		Composiciones	Colores		X		Se usan colores complementarios en la iluminación: verde y rojo.
			Espacios	Simetría		X	
				Asimetría	X		Perspectiva de la cámara de un lado.

			Centralidad		X		
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X		
			Uso de planos para influenciar en la escena	X		Juegan con los movimientos de cámara y los planos, para que reconozcas la importancia del celular en la escena.	
			Uso de espacios para influenciar en la escena		X		
			Tiempo	Elipsis		X	
				Flashback		X	
				Condensación		X	
				Distensión	X		Cuando se cae el celular e intentan quitárselo de las manos entre ellos.
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
			Personajes	Universales	X		Hay un estereotipo en la actitud de cada uno y por cómo se comportan.
				Superficiales		X	
				Profundo		X	
		Géneros cinematográficos	Acción		X		
Aventura			X				
Ciencia ficción			X				

				Comedia		X	
				Drama		X	
				Fantasía		X	
				Suspense	X		La incertidumbre persiste en toda la escena, al no saber quién tomará finalmente el celular.
				Terror		X	
						X	
	Temas convencionales	Mitemas			X		
		Mitologemas			X		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		La pelea por el celular puede reflejar la lucha por quién se queda con el derecho a la casa y a los lujos de esta a expensa de sus verdaderos dueños.
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales			X	
			A través de personajes			X	
			A través de argumentos			X	
A través del género				X			
Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia		X		La historia se sostiene por sí misma en compañía de la musicalización y las imágenes en escena.	

				Narrador		X	
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Ambas familias son de estatus sociales bajos, y muestran actitudes y modales limitados, pues ambas han vivido siempre sin hacer mayor esfuerzo.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 9			Película: Parásitos			Escena: 40	
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual		Encuadres	Horizontal	X		Para mostrar a Kim Ki Taek y a Ki Woo mientras hablan

	desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico		Vertical	X		Se muestra como Ki Woo abraza con fuerza la roca que le regaló Min
				Entero	X		Muestra todo el espacio en donde se encuentra la familia Kim, donde estan todos los demás afectados
			Sonido	Ambiental	X		Hay un violín muy bajo de fondo
				Musicalización		X	
				Ruido		X	
				Silencio	X		No hay otro sonido luego, para darle énfasis a la conversación entre padre e hijo.
			Movimiento de cámara	Panorámico		X	
				Travelling	X		La cámara desciende y muestra a Kim Ki Taek dormido entre todas las personas,
				Zoom		X	
				Foco	X		Mientras Kim Ki Taek habla se desenfoca su rostro para ver la reacción de Ki Woo
		Composiciones	Colores		X		Tonos fríos
			Espacios	Simetría		X	
				Asimetría	X		Aunque la persona parezca estar en un punto céntrico y haber simetría, siempre hay un lado diferente al otro.
			Centralidad			X	
			Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X	

		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena	X		El plano detalle permite ver los gestos de Ki Woo	
			Uso de espacios para influenciar en la escena		X		
			Tiempo	Elipsis		X	
				Flashback		X	
				Condensación		X	
				Distensión		X	
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
			Personajes	Universales		X	
				Superficiales		X	
				Profundo	X		Ki Woo demuestra su interés por el plan de su padre, quiere entender qué debería hacer y no ser él quien tome las decisiones.
			Géneros cinematográficos	Acción		X	
				Aventura		X	
				Ciencia ficción		X	
				Comedia		X	
Drama	X			El diálogo entre Ki Woo y Kim Ki Taek			

			Fantasia		X		
			Suspense		X		
			Terror		X		
		Temas convencionales	Mitemas			X	
			Mitologemas			X	
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		La roca representa estabilidad para Ki Woo, dice que se aferra a él, reconoces que esta será de suma importancia en el desenlace de los conflictos.
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales			X	
			A través de personajes		X		Su rostro de Ki Woo se ve desolado, hay algo que lo entristece y lo tiene preocupado, busca ayuda en su padre quien no le da ninguna solución.
			A través de argumentos			X	
			A través del género			X	
	Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X		Para este punto en la historia, el espectador ya puede entender que hay algo que va a pasar más adelante que tenga que ver con la	

							roca y Ki Woo, reconoce que tiene un significado importante en él.
				Narrador		X	
				Relato		X	
		Por el contexto histórico	Experiencias del espectador			X	
			Conocimiento previo			X	
		Por el contexto social	Experiencias del espectador			X	
			Conocimiento previo			X	
		Por el contexto político	Experiencias del espectador			X	
			Conocimiento previo			X	
		Por el contexto económico	Experiencias del espectador			X	
			Conocimiento previo			X	

Ficha de Observación N° 10			Película: Parásitos			Escena: 44	
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Se ve a Ki Woo mientras ingresa al sótano, cuando se asoma por la entrada, para mostrar a Geun Se

	desde el nivel preiconográfico						mientras ataca a Ki Woo, cuando pasan por el pasillo y hasta que suben a la planta principal.		
					Vertical	X		Se observa la roca en la mano de Ki Woo y cómo se le cae, se muestra en detalle el rostro ensangrentado de Geun Se mientras le tira la roca a Ki Woo.	
					Entero		X		
				Sonido	Ambiental		X		
					Musicalización		X		
					Ruido	X		El ruido de la roca al caerse	
					Silencio	X		No hay ningún sonido al inicio	
				Movimiento de cámara	Panorámico		X		
					Travelling	X		La cámara sigue por atrás a Ki Woo mientras baja las escaleras, hay un acercamiento mientras él lo hace y ve la cabeza de Choong Sook	
					Zoom		X		
					Foco		X		
				Composiciones	Colores		X		La escena tiene tonos verdosos y oscuros.
					Espacios	Simetría		X	
						Asimetría	X		
					Centralidad			X	
				Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X		

		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de planos para influenciar en la escena		X		Se reconoce la intención de Geun Se y el pánico de Ki Woo mientras pelea contra él.
			Uso de espacios para influenciar en la escena		X		Los espacios cerrados, como el pasillo dentro del sótano le dan a la escena una sensación de persecución.
			Tiempo	Elipsis		X	
				Flashback		X	
				Condensación		X	
				Distensión		X	
			Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento		
	Personajes	Universales				X	
		Superficiales				X	
		Profundo			X		Tanto Ki Woo como Geun Se demuestran determinación, solo que Ki Woo se deja llevar por el terror y Geun Se por la venganza.
	Géneros cinematográficos	Acción			X		Cuando ambos personajes se pelean, hay golpes y cambios bruscos en la cámara.
		Aventura				X	
		Ciencia ficción				X	

				Comedia		X	
				Drama		X	
				Fantasía		X	
				Suspense	X		Hay intriga por no saber quién va a ganar esta pelea.
				Terror	X		Mientras Geun Se persigue a Ki Woo, el espectador tiene pánico y hay una sensación de ser perseguido y observado.
	Temas convencionales	Mitemas			X		
		Mitologemas			X		
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X	
			A través de figuras metonímicas			X	
			A través de figuras literales			X	
			A través de personajes		X		El espectador entiende el propósito de ambos personajes y los comprende, sabe por qué hacen lo que hacen, ellos mismos simbolizan la desesperación de la clase baja por querer subir, ascender.
			A través de argumentos			X	
			A través del género			X	

		Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia		X	
				Narrador		X	
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Se entiende que los personajes son víctimas de la condición social en las que les tocó nacer, su accionar se debe a su desesperación por salir de "ese agujero"
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	

Ficha de Observación N° 11			Película: Parásitos			Escena: 45	
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	

Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X	Durante las imágenes de Geun Se en la cocina, cuando Da Hye baja las escaleras.	
				Vertical	X	El cuchillo en el cuerpo de Ki-Jung, al momento de acuchar a otras personas, cuando cae sangre sobre la comida, mientras Kim Ki Taek sujeta la herida de Ki-Jung, su mano ensangrentada, primer plano del rostro de Kim Ki Taek y de Park Dong tapándose la nariz, la mosca posada sobre la mano de Geun Se	
				Entero	X	La toma se enfoca en Geun Se mientras corre a Ki-Jung y la acuchilla.	
			Sonido	Ambiental	X	"Mio Caro Bene" de fondo al inicio de la escena, el pitido mientras Kim Ki Taek observa la escena frente a él y el tono siniestro en aumento, el sonido al final se taponea y pasa a un primer plano.	
				Musicalización		X	
				Ruido	X		Los pasos, el sonido del cuchillo al impactar con el pecho de Ki-Jung, los gritos de los invitados, cuando entra la lanza en el cuerpo de Geun Se.
				Silencio		X	
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Hay un barrido en la cámara durante toda la acción de eventos, mientras Geun Se se pelea con toda la familia Kim, también para desplazar la cámara de una toma a otra.

				Travelling	X		La cámara sigue a Geun Se mientras coge el cuchillo y se dirige al jardín.	
				Zoom		X		
				Foco	X		Cuando Geun Se va saliendo al patio, primero se le enfoca a su rostro y luego a Da Hye bajando las escaleras.	
		Composiciones	Espacios	Colores			X	
				Simetría		X		
				Asimetría	X		Se repite un ángulo lateral en toda la escena.	
				Centralidad			X	
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena		X			Cuando Da Song ve a Geun Se, se utiliza un ángulo contrapicado y esto forma parte de la visión que tiene el niño del monstruo de sus pesadillas, para mostrar el señor Park cuando observa a Geun Se herido, la imagen del cielo y los rayos de luz lo hacen ver luminoso. Hay también un ángulo cenital que muestra solo el resultado del desastre desde el cielo.
			Uso de planos para influenciar en la escena			X		
			Uso de espacios para influenciar en la escena			X		

			Tiempo	Elipsis		X		
				Flashback		X		
				Condensación		X		
				Distensión	X		Cuando Ki-Jung se cae y cuando Kim Ki Taek acuchilla a Park Dong	
	Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes		Argumento			X	
				Personajes	Universales		X	
					Superficiales		X	
					Profundo	X		Se desencadena todas las emociones que guardaban Kim Ki Taek y su conflicto interno explota con él asesinando a Park Dong.
				Géneros cinematográficos	Acción	X		El movimiento de cámara y los hechos en sí representan un poco de acción en la escena, los cuchillos, la persecución y pelea tienen que ver.
					Aventura		X	
					Ciencia ficción		X	
					Comedia		X	
					Drama		X	
							Fantasía	

				Suspense	X		Hay una intriga e interés por parte del espectador para descubrir cómo terminará todo.	
				Terror	X		El plano detalle del rostro de Geun Se le da un tono aterrador y genera incomodidad durante la escena.	
		Temas convencionales	Mitemas			X		
			Mitologemas			X		
		Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas			X	
				A través de figuras metonímicas			X	
				A través de figuras literales		X		Lo que se coloca en la escena está diciéndole literalmente al espectador qué es lo que debe entender.
				A través de personajes		X		Cuando se captura el rostro de los personajes desde un plano detalle, sirve para poder entender sus reacciones y a qué se deben.
				A través de argumentos			X	
				A través del género			X	
Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia		X		La misma historia te da a conocer la perspectiva de ambos lados, pero sobre todo de la familia Kim, cómo el papá entiende durante todo el conflicto las prioridades de los Park, su poco interés por su "Jessica" y esto sería lo que lo lleve a cometer el asesinato de Park Dong. Todo		

						está estipulado así para reconocer sus intenciones.
				Narrador		X
				Relato		X
		Por el contexto histórico		Experiencias del espectador		X
				Conocimiento previo		X
		Por el contexto social		Experiencias del espectador	X	El hecho de que se tapen la nariz en escenas pasadas no pasó desapercibido, pues en esta última cobra sentido del impacto que esta acción tenía en los personajes. Los Park viven una vida de lujos, pero los Kim no, es por eso que una familia disfrutó de la lluvia, mientras que la otra tuvo que ver su casa inundada y por lo tanto no tomar un baño como corresponde.
				Conocimiento previo		X
		Por el contexto político		Experiencias del espectador		X
				Conocimiento previo		X
		Por el contexto económico		Experiencias del espectador		X
				Conocimiento previo		X

Ficha de Observación N° 12		Película: Parásitos			Escena: 46		
Esta ficha de observación pretende analizar el significado de un film basándose en los 3 niveles del método panofskyano, se tomaron en cuenta puntos clave para identificar de manera más rápida los valores simbólicos.							
Categoría	Sub Categorías	Indicadores	Subindicadores	Códigos	Sí	No	
Simbolismo audiovisual	Simbolismo audiovisual desde el nivel preiconográfico	Elementos del lenguaje cinematográfico	Encuadres	Horizontal	X		Ki Woo observa echado desde la cama a los investigadores, él observando los alrededores desde la entra de la casa de los Park
				Vertical	X		Ki Woo sosteniendo su celular, los bolantes que reparte, los auriculares y Ki Woo observando la casa a través de ellos, él grabando un audio de voz, los códigos morse en la hoja que tiene en la mano. Más adelante se ve la cámara de seguridad, la foto en el frigider de la nueva familia, Ki Taek presionando el botón de las luces. Cuando Ki Woo pone la roca de Min en el río
				Entero	X		Mientras Ki Woo camina por el hospital, cuando está escuchando el veredicto en el tribunal, Ki Woo y su mamá en el bus, la casa de los Park bajo la nieve, Ki Woo de grande recorriendo la zona donde solían vivir los Park. Finalmente cuando Ki Taek sale del sótano y se dirige al jardín, donde lo recibe su esposa y Ki Woo.

			Sonido	Ambiental	X		Hay una música suave un poco antes de la mitad de la escena
				Musicalización		X	
				Ruido		X	
				Silencio	X		Mientras Ki Woo o Ki Taek narran, hay algunos momentos donde no hay sonido adicional, solo el de sus voces.
			Movimiento de cámara	Panorámico	X		Para mostrar el sótano
				Travelling	X		Cuando se muestra primero al jurado y luego a Ki Woo con su mamá, cuando Kim Ki Taek narra, la cámara lo sigue durante toda la escena, siguiendo a Ki Woo mientras corre a su casa. Finalmente termina con la vista desde la ventana del semi sótano de los Kim hacia afuera.
				Zoom	X		La cámara gira acercándose al rostro dormido de Ki Woo
				Foco	X		Mientras los investigadores hablan, se observa desenfocado a Ki Woo. Mientras Ki Woo observa con una sonrisa la lápida de su hermana, su mamá está de fondo llorando desenfocada. Cuando Kim Ki Taek se mete nuevamente a la casa de los Park, se enfoca la cámara de seguridad
			Composiciones	Colores	X		Mientras Kim Ki Taek narra los eventos hay colores oscuros, usa los complementarios con el verde y rojo

			Espacios	Simetría		X		
				Asimetría	X		No hay simetría.	
			Centralidad			X		
		Elementos y su aporte a la narrativa	Uso de ángulos de visión para influenciar en la escena			X		
			Uso de planos para influenciar en la escena			X		
			Uso de espacios para influenciar en la escena			X		
			Tiempo	Elipsis	X		Hay un salto de tiempo entre la escena anterior y esta. Mientras Ki Woo narra la carta a su papá también hay otro salto de tiempo, aunque este es un supuesto.	
					X		Kim Ki Taek narra en su cara y se da una recapitulación de los eventos anteriores, sirve para contextualizar la historia.	
				Condensación		X		
				Distensión		X		
		Simbolismo audiovisual desde el nivel iconográfico	Componentes	Argumento			X	
				Personajes	Universales		X	
					Superficiales		X	

				Profundo	X		La aspiración de Ki Woo y cómo sigue intentando ser el que proteja a su familia, esta vez comprando la casa donde se oculta su padre y salvándolo de la desolación.	
			Géneros cinematográficos	Acción		X		
				Aventura		X		
				Ciencia ficción		X		
				Comedia		X		
				Drama	X		Hay una forma expresiva en lo que narra Ki Woo y más adelante Ki Taek.	
				Fantasía		X		
				Suspense		X		
				Terror		X		
			Temas convencionales	Mitemas			X	
				Mitologemas			X	
Simbolismo audiovisual desde el nivel iconológico	Reconocimiento de valores simbólicos	A través de figuras metafóricas		X		Cuando Ki Woo deja la roca que le regaló Min en el río se interpreta como deja ir la idea de que algo más pasará que los ayudará a él y a su mamá, por el contrario, ahora tiene una aspiración a superarse.		

			A través de figuras metonímicas		X		
			A través de figuras literales		X		
			A través de personajes		X		
			A través de argumentos		X		
			A través del género		X		
		Introducción al universo cultural del film	A través de los elementos	Historia	X	Desde la devastación de Ki Taek, hasta el sueño de Ki Woo por salvar a su papá, en ambos casos sigue siendo importante el dinero para "resolver sus problemas"	
				Narrador	X	Toda la escena transcurre de la mano con la narración de Ki Woo, desde los eventos pasados y qué es lo que hará más adelante. Asimismo, hay una narración por parte de Kim Ki Taek	
				Relato		X	
			Por el contexto histórico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto social	Experiencias del espectador	X		Para Ki Woo, cuando tenga dinero y aumente su status social, sus problemas tendrán solución, para eso debe estudiar y tener un buen trabajo, finalmente entiende que se trata de esforzarse por lo que quiere

							y no solo esperar que llegue algo a él.
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto político	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo		X	
			Por el contexto económico	Experiencias del espectador		X	
				Conocimiento previo	X		Ki Woo asume automáticamente que la única forma de ayudar a su papá es consiguiendo dinero, no busca otras soluciones.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MONTENEGRO DIAZ DENIS JOSE, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "ANÁLISIS PANOFKYANO DEL SIMBOLISMO AUDIOVISUAL EN EL LARGOMETRAJE "PARÁSITOS" DE BONG JOON-HO, LIMA, 2022", cuyo autor es MIRANDA AGUIRRE LUCERO ARIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MONTENEGRO DIAZ DENIS JOSE DNI: 25768012 ORCID: 0000-0001-7448-8051	Firmado electrónicamente por: DJMONTENEGROM el 30-11-2022 22:32:57

Código documento Trilce: TRI - 0438446